

Cosplay ilman tuskaa on teeskentelyä – cosplay- asun laatutavoiteteoreeman muodostaminen ja sen testaaminen

Käsityökasvatus
pro gradu -tutkielma

Laatija:
Lauha Kilpeläinen

11.4.2024
Rauma

Pro gradu -tutkielma

Oppiaine: Käsityökasvatus

Tekijä: Lauha Kilpeläinen

Otsikko: Cosplay ilman tuskaa on teeskentelyä - cosplay-asun laatutavoiteteoreeman muodostaminen ja sen testaaminen

Ohjaaja: dosentti Jaana Lepistö

Sivumäärä: 78 sivua, 1 liitesivu

Päivämäärä: 11.4.2024

Tutkimuksen tarkoituksena on luoda ja testata laatutavoiteteoreema cosplay-asulle. Idea tutkimukseen lähti tutkijan henkilökohtaisesta kiinnostuksesta harrastukseen. Laatutavoiteteoreeman testaamiseksi suunnitellaan ja valmistetaan cosplay-asu. Tuotteen laatutavoitteet jaettiin neljään eri kategoriaan: ulkonäkö, rakenne, käyttö ja resurssit. Laatutavoitteet johdettiin tuotteen eksistenssiehdoista sekä cosplay-asun tekoa rajoittavista tekijöistä, kuten tekijän omista tavoitteista asun valmistuksen suhteen. Asun tuli olla tehty pääasiassa itse, sen teossa ei saanut käyttää valmiskaavoja, mutta mahdollisten tutoriaalien ja rajatuissa määrin ulkopuolisen avun käyttäminen oli sallittua. Ulkopuolisella avulla tarkoitetaan esimerkiksi auttamista sovituksessa ja mielipiteen kysymistä tutkimuksen ulkopuoliselta henkilöltä.

Tutkimus on tutkivan tuottamisen metodilla tehty laadullinen tutkimus. Tutkimuskysymykset pohjautuivat tutkimuksen taustateoriaan. Tutkimuksen teoreettinen tutkimuskysymys on johdettu tutkimuksen taustateoriasta: Onnistuuko cosplay-asun tekeminen tekijän oman harrastuneisuuden antaman tiedon ja taidon edellytyksin? Jos, niin miten onnistuminen toteutuu? Empiirinen tutkimuskysymys pohjautuu laatutavoitteisiin: Kuinka hyvin valmis tuote vastaa lähdeaineistoa ja sille asetettuja laatutavoitteita sekä toimii käyttöympäristössään? Tutkimusaineisto kerättiin valmistamalla tuote, kuvaamalla tuotteen valmistusprosessi ja arvioimalla tuote laatutavoitteiston mukaisesti. Valmiin asun kanssa osallistuttiin cosplay-pukukilpailuun sekä sitä testattiin yleisesti asulle sopivan tapahtuman aikana. Tuotteen arviointi tapahtui subjektiivisesti tuotteen käyttäjän eli tutkijan näkökulmasta tapahtuman aikana sekä objektiivisesti ulkopuolisen arvioitsijan toimesta. Ulkopuolisina arvioijoina toimi cosplay-pukukilpailun tuomaristo.

Asusta saadun arvioinnin perusteella tuote sai arvosanaksi 3 eli laatutavoitteet täyttyivät välttävästi. Suurimpina ongelmakohtina asussa olivat asun istuvuus sekä yksityiskohtien vastaamattomuus lähdemateriaaliin. Asu ei istunut käyttäjän päälle, joka vaikutti asun käyttömukavuuteen. Erityisesti koristeissa esiintyi huolimattomuutta ja ne eivät täysin vastanneet lähdemateriaalia. Parhaimmat arviot asu sain materiaalien asianmukaisuudessa sekä rakenteiden kestävyudessa. Asu sai kehuja erityisesti kangasvalinnoissa. Asun rakenteen kestivät pääasiassa hyvin käytön ajan. Saadun palautteen perusteella asuun voisi tehdä muutoksia, joilla sen arvosanaa olisi mahdollista korottaa.

Avainsanat: Käsityö, käsityökasvatus, cosplay, tutkiva tuottaminen, laadullinen tutkimus

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
1.1	Tutkimuksen taustaa.....	5
1.2	Aikaisempia tutkimuksia.....	8
2	Tutkiva tuottaminen käsityötuotetta tutkivan tutkimuksen metodina	10
3	Määrittelyteoreettinen osa	12
3.1	Cosplayn määrittelyä	12
3.2	Cosplayn historiaa	13
3.2.1	Cosplay Suomessa.....	14
3.3	Tutkielman laatutavoiteteoreeman määrittely	14
3.3.1	Materiaali-, muoto- ja rakenneperusta.....	15
3.3.2	Käyttökohteen perusta.....	17
3.3.3	Käyttäjäperusta.....	17
3.3.4	Käsityöperusta	18
3.3.5	Työperusta.....	18
3.3.6	Ekologinen perusta.....	19
3.3.7	Kehityspäerusta	19
3.3.8	Turvallisuusperusta	20
3.4	Tuotteen laatutavoitteiden määrittely	20
3.5	Tutkimusmittarien operationalisointi.....	21
3.6	Tutkimuskysymykset	25
4	Todistamisteoreettinen osa	26
4.1	Tuotteen valmistuksen suunnittelu	26
4.2	Tuotteen valmistaminen	30
4.2.1	Kaavojen piirtäminen ja kuosittelu sekä kankaiden leikkaaminen.....	30
4.2.2	Mekon ompelu	32
4.2.3	Takin ompelu	37
4.2.4	Kenkien muokkaus	42
4.2.5	Mekon kuviointien suunnittelu ja maalaaminen	44
4.2.6	Vyön ompelu.....	47
4.2.7	Kaulakorun teko.....	49
4.2.8	Peruukin muokkaus.....	50
4.3	Kuvat valmiista tuotteesta	51

4.4	Laatutavoiteteoreeman testaus eli vastaus empiiriseen tutkimuskysymykseen	56
4.4.1	Objektiivinen arviointi.....	58
4.4.2	Subjektiiivinen arviointi	60
4.5	Vastaus teoreettiseen tutkimuskysymykseen.....	69
5	Luotettavuusteoreettinen osa.....	72
5.1	Tutkimuksen luotettavuuden arviointi.....	72
5.2	Tutkimuksen johtopäätökset.....	73
5.2.1	Laatutavoitteiden täytyminen.....	73
5.2.2	Parannus- ja jatkotutkimusehdotukset	74
Lähteet.....		76
Liitteet.....		79
Liite 1. Tietojenluovutuslomake.....		79

1 Johdanto

1.1 Tutkimuksen taustaa

Tutkimuksen tavoitteena on suunnitella ja tuottaa cosplay-asu sekä testata sille asetettuja laatutavoitteita. Tuotteelle laaditaan laatutavoitteet, joista johdetaan kriteerit, joiden toteutumista testataan. Tutkimuksen tuloksena voidaan todeta, että tuotteen suunnittelu ja valmistaminen sekä valmis tuote käytössä joko täyttää sille asetetut laatutavoitteet ja kriteerit tai eivät täytä niitä. Jos tuloksena on riittävä täytyminen, voidaan tutkimuksen perusteella todeta, että laatutavoiteteoreema on vahvistunut.

Idea tuotteen valmistuksesta lähti henkilökohtaisesta kiinnostuksesta harrastusta kohtaan. Olen tehnyt cosplay-asuja vaihtelevalla aktiivisuudella noin vuodesta 2014 lähtien. Tein myös kandidaatintutkielmassani cosplay-asun tutkivan tuottamisen metodilla, mutta tutkimuksessa oli myös pohdintaa cosplayn teemojen ja koulun valinnaiskäsityön yhdistämisestä. Tässä tutkimuksessa halusin keskittyä vain tutkivan tuottamisen prosessiin.

Halusin osallistua puvun kanssa cosplay-pukukilpailuun Tampereella syyskuussa 2023 järjestettävässä Tracon-tapahtumassa. Kilpailun kautta saisin ammattilaisilta palautetta puvusta, jota käyttäisin osana tutkimuksen arviointiosuutta. Cosplay-taitotasoni ja kilpailukokemukseni perusteella päädyin osallistumaan yksilöpukukilpailussa harrastajien kategoriaan. Kategoriassa kisaaja on harrastanut cosplayta useamman vuoden ja hänellä on vähän tai ei ollenkaan kilpailukokemusta. Tämän tutkimuksen kannalta kilpailussa tärkeää ei ole sijoittuminen, vaan tuomareiden antama palaute asusta.

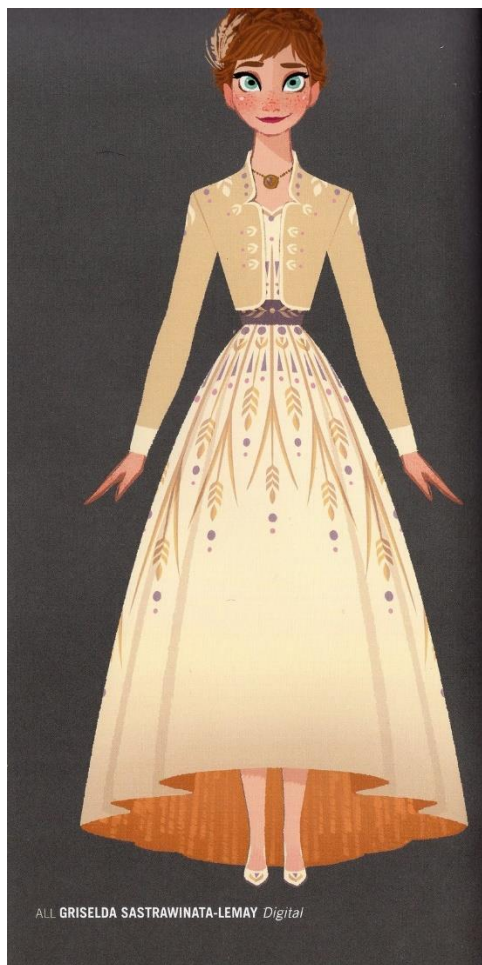
Ennen minkään vaiheen aloittamista, tuli päättää, minkä asun haluaisin valmistaa. Pyörittelin mielessäni muutamaa vaihtoehtoa, joista olen jo jonkin aikaa halunnut tehdä cosplay-asun. Ideoistani tykästyin eniten Frozen 2-elokuvassa esiintyvän Anna-nimisen hahmon kruunajaisasuun elokuvan lopusta (kuva 1). Olin tykästynyt asuun jo silloin, kun näin elokuvan ensimmäistä kertaa, ja silloin päätin, että teen asusta joskus cosplayn. Itselleni cosplay-harrastuksessa tärkeää on jonkinlainen tunneside hahmoa tai hahmon lähdemateriaalia kohtaan. Olen aina pitänyt Disney-elokuvista ja Frozen-elokuvasarja on ollut itselleni mieleinen esimerkiksi sen teemojen ja estetiikan puolesta. Anna on ollut itselleni helposti lähestyttävä hahmo ja olen jo pitkään suunnitellut tekeväni jonkin cosplay-asun hänestä. Keräsin asusta lähdemateriaalia, joita löytyi elokuvan konseptitaiteesta sekä itse elokuvasta ja lähdin suunnittelemaan asua luonnostelemalla sen osia paperille. Pyöriteltyäni

asiaa mielessäni muutaman kuukauden, jouduin lopulta toteamaan asun olevan liian vaativa ja työläs tiukalle aikataululleni. Asussa oli kohtia, joiden toteuttamiseen en löytänyt minkäänlaista järkevää ratkaisua tai jotka olisivat liian vaativia taitotasolleni. Jos halusin, että tuote onnistuisi kunnolla ja olisin siihen tyytyväinen, minun tulisi vaihtaa asua.



Kuva 1. Kruunajaisasu. Kuva: The Art of Frozen 2.

Tässä vaiheessa alkoi tulla vastaan aikaraja, jolloin minun pitäisi ilmoittautua pukukilpailuun. Ilmoittautumisen yhteydessä tuli ilmoittaa tiedot hahmosta ja antaa siitä lähdemateriaalia. Lopulta valmistettavaksi tuotteeksi valikoitui saman hahmon systeeminen asu elokuvan alusta (kuva 2). Olin myös miettinyt tätä asua jo aivan alussa tuotetta miettiessäni, joten tähän valintaan päätyminen ei tapahtunut hetken mielijohteesta tai pakosta. Asussa on paljon minulle uusia tai vain etäisesti tuttuja tekniikoita ja materiaaleja, jolloin se ei ole minulle teknisesti liian helppo. Asu on myös mielestäni esteettisesti kaunis.



Kuva 2. Syysasu. Kuva: The Art of Frozen 2.

Tavoitteenani oli valmistaa kaikki hahmon ulkonäköön liittyvät asiat, vaatteiden ompelusta kenkien ja peruukin muokkaamiseen asti. Vaikka lähdemateriaalissa mainitaan nimeltä tiettyjä kangaslaatuja, käytin omaa harkintaani materiaaleja valitessa, sillä tietyt materiaalit eivät sovi cosplay-käyttöön yhtä hyvin kuin toinen vastaava materiaali. Lähdemateriaaleina käytin pääasiassa hahmosta löytyvää konseptitaidetta sekä itse elokuvaa.

Cosplay-pukukilpailun säännöt asettivat omia rajoitteitaan puvun valmistuksessa. Tracon 2023-tapahtuman sivuilla sanotaan seuraavaa yksilöpukukilpailuun osallistumisen säännöistä koskien pukujen valmistusta:

Hahmon tulee olla lisensoidusta lähteestä. Omat designit tai OC-hahmot, eli omat fiktionaaliset hahmot, eivät ole sallittuja. Lisensoidusta lähteestä olevat omat pelaajahahmot ovat sallittuja, kunhan kilpailija toimittaa screenshotit kyseisestä asusta. (esim. FFXIV Warrior of Light-pelaajahahmo.)

Mikäli käytät valmiita kaavoja tai 3D-malleja prosessissasi, tulee tästä mainita tuomareille.

Lähdemaarajoituksia ei ole, ja lähde voi olla mistä tahansa teoksesta esimerkiksi: sarjasta, elokuvasta, pelistä tai kirjasta.

Puvusta on annettava referenssikuva hakemuksen yhteydessä. Referenssikuvan tulee olla virallista kuvamateriaalia. Fanartit tai valokuvat puvustasi eivät ole sallittuja. Kustomoitavat pelihahmot ovat sallittuja, mikäli kisaajalla on tarkka referenssikuva hahmostaan.

Puvun ei tarvitse olla uusi, mutta sen pitää olla vähintään 80 % kilpailijan itse valmistama. Kilpailuun osallistuvalla puvulla ei myöskään saa olla sijoittunut aiemmin muissa kilpailuissa. (Tracon 2023)

Näiden lisäksi olin asettanut puvun valmistukseen itselleni reunaehdoja, jotka johdin sekä omista henkilökohtaisista tavoitteistani cosplay-harrastuksessa että cosplay-pukukilpailun säännöistä. Pukua tehdessä oli sallittua käyttää valmiita vaatteiden kaavoja, joita sai kuositella omaan käyttöön sopiviksi, mahdollisia valmiita tutoriaaleja yksittäisiin puvun osiin sekä muuta ulkopuolista apua, jos sille on tarve. Ulkopuolisella avulla tarkoitetaan esimerkiksi apua sovituksessa sekä mielipiteiden kysymistä tutkimuksen ulkopuoliselta henkilöltä. Kokonaisia asun osia ei saanut valmistuttaa ulkopuolisella henkilöllä. Suoraa valmisohjetta ei puvun valmistukseen saanut käyttää, vaan suunnittelu tai ideointi tuli tulla tekijältä. Puvun tuli olla suurimmaksi osaksi itse tehty.

1.2 Aikaisempia tutkimuksia

Cosplay ei ole kovin yleinen tutkimuksen kohde Suomessa tehdyissä tuotesuunnittelua tai käsityötuotteiden valmistamista tai ihmistieteitä koskevissa tutkimuksissa. Tehdyt tutkimukset ovat pääasiassa harrastajien tekemiä opinnäytetöitä. Skinnari (2016) ja Mäensivu (2017) ovat tutkineet cosplayn eri osa-alueita muotoilukoulutuksen opinnäytetöissään. Skinnari (2016) toteutti cosplay-asun keskittyen worbla-materiaalin käyttöön ja tutkimuksen pääosassa oli itsekehittelyn puvun suunnittelun eri vaiheet. Hän ei valmistanut tiettyä fiktiivistä pukua cosplay-asuna, vaan suunnitteli oman puvun käyttäen lähdemateriaalia vain inspiraation lähteenä. Mäensivu (2017) käsitteli opinnäytetyössään cosplay-harrastusta ja mitä cosplay on sekä samuraita ja heidän pukuhistoriaansa. Esimerkkinä historian ja fiktion vertailussa tutkija käytti samuriasua, jonka hän oli valmistanut tilaustyönä asiakkaalle cosplay-käyttöön videopeli- ja animesarjasta Sengoku Basara. Kupiainen (2021) tutki käsityökasvatuksen Pro gradu -tutkielmassaan käsityöopetuksen ja cosplayharrastuksen yhdistäviä tekijöitä luomalla perusopetuksen käsityön käyttöön e-opetusmateriaalin ja perehtymällä sen käytettävyyteen. Rönkkö (2016) kartoitti taiteiden ja kulttuurin tutkimuksen alan Pro gradu -tutkielmassaan

suomalaista cosplay-harrastusta, siitä luotuja representaatioita sekä harrastuksen suhdetta julkisuuteen.

Kansainvälisellä puolella cosplayta on tutkittu enemmän kulttuurintutkimuksen puolella esimerkiksi harrastajan identiteetin näkökulmasta. Rahman, Wing-sun ja Cheun (2012) tutkivat cosplay-alakulttuuria Hong Kongissa ja yrittivät ymmärtää cosplay-harrastukseen osallistuvien toiminnan taustalla olevia motiiveja. Gittinger (2018) tutki cosplayta musliminaisten keskuudessa eri teemoista, kuten uskonnollisen identiteetin ja fanikulttuurin yhdistäminen. Guo (2022) käsitteli artikkelissaan, miten cosplay eroaa esimerkiksi teatterilavalla tapahtuvasta näyttelemisestä tai lapsen esittämisleikeistä.

Iso osa itse tehtyjä cosplay-asuja on pukusuunnittelu. Koska asuille ei yleensä löydy valmiita kaavoja tai ohjeita niiden tekemiseen, joutuu harrastaja itse suunnittelemaan asujen valmistuksen. Pukusuunnittelua on pääasiassa tutkittu teatterimaailman puolella. Oksanen-Lyytikäinen (2015) tutki pukusuunnittelun merkitystä teatteri- ja oopperaproduktioissa. Hän kuvaa oman sekä muiden oopperan tuotannon työntekijöiden kokemusten kautta pukujen merkitystä oopperakokemuksen luomisessa. Puvun merkitys oli erilainen eri tekijöille, esimerkiksi näyttelijälle se on apuna roolin rakentamisessa ja ohjaajalle puvustus on apu näyttämökuvan visuaalisessa luomisessa. Jablon-Roberts ja Sanders (2019) tarkastelivat historialliseen aikaan sijoittuneiden teatterituotantojen pukusuunnittelun luovaa prosessia. He loivat saadun aineiston perusteella luovan pukusuunnittelun prosessin viitekehyksen, joka kuvaa niitä prosesseja, joilla pukusuunnittelijat lähestyvät historiallisia tuotantoja.

Suurin osa tutkivaa tuottamista hyödyntävistä tutkimuksista on käsityökasvatuksen pro gradututkimuksia. Tutkivaa tuottamista on selvästi hyödynnetty enemmän kovien materiaalien puolella. Esimerkiksi Kanervan ja Hyrskyn (2018) loivat laatutavoiteteoreeman kevyelle ja siirrettävälle kenttäsalille, kun taas Pulkkinen ja Bister (2022) valmistivat laatutavoitteiston mukaisen sähkökitaran. Kallio väitöskirjassaan (2014) selvitti vastuullisuuden vaikutusta riskirajaan käsityökasvatuksen tuottamistoiminnan turvallisuuskulttuurissa. Tätä tehtävää varten hän käytti tutkivan tuottamisen rakennetta, jossa on määrittely-, todistamis- ja luotettavuusteoreettinen osa.

2 Tutkiva tuottaminen käsityötuotetta tutkivan tutkimuksen metodina

Cosplay-asun laatutavoiteeteoreeman laatimisen ja testauksen tutkimus on laadullinen tutkimus, joka toteutetaan tutkivan tuottamisen metodilla. Lähtökohtana kvalitatiivisessa eli laadullisessa tutkimuksessa on todellisen elämän kuvaaminen ja kohdetta pyritään tutkimaan mahdollisimman kokonaisvaltaisesti. Tutkija ei voi myöskään sanoutua irti arvolähtökohdista, sillä arvot muovaavat sitä, miten pyrimme ymmärtämään tutkimiamme ilmiöitä. Myöskään objektiivisuutta ei ole mahdollista saavuttaa täysin, sillä tietäjä eli tutkija ja se, mitä tiedetään, kietoutuvat toisiinsa. (Hirsjärvi, Remes ja Sajavaara, 2009, 161.) Laadullista tutkimusta voidaan kutsua ymmärtäväksi tutkimukseksi, jossa ymmärtäminen ihmistä tutkivien tieteiden metodina on eräänlaista eläytymistä tutkimuskohteeseen. Toisaalta siihen liittyy myös intentionaalisuus ymmärtää jonkin asian merkitys. (Tuomi ja Sarajärvi, 2008, 33–34.)

Laadullisen tutkimuksen suuntauksista fenomenologia sopii tähän tutkimukseen parhaiten. Fenomenologia tutkii ilmiöitä, eli asioiden ilmenemismuotoja tai asioita sellaisina, kun ne ilmenevät kokemuksessamme (Smith, 2018). Fenomenologisen tutkimuksen on tarkoitus selittää, mutta ei vain luetella, mitä koetaan, vaan kuvata, miten koemme. Fenomenologian perustaja Edmund Husserl tähdentää, että fenomenologian tulee olla luonteeltaan puhtaan kuvailevaa. (Miettinen, Pulkkinen ja Taipale, 2010, 11, 35.)

Tutkiva tuottaminen on yksi käsityökasvatuksen tieteenalalla käytettävä tutkimusmetodi, jota käytetään tutkimaan käsityötajua, käsityöoppiaineen didaktiikkaa tai käsityöteknologiaa. Kaikissa näissä suuntauksissa käytetään samoja tutkimusprosessien osia, mutta tutkimusprosessien sisällä vaiheet vaihtelevat suuntauksen mukaisesti. (Metsärinne & Kallio, 2011, 7, 35, 74.) Tutkivan tuottamisen mallia voidaan soveltaa käsityökasvatuksen pääaineopiskelijoiden opinnäytetöissä käsityökasvatuksen tutkimusmenetelmänä (Craft Sense method) vaiheittain tuottamisen teoriaketjua seuraten (Metsärinne & Kallio, 2011).

Tutkiva tuottaminen rakentuu määrittely-, todistamis- ja luotettavuusteoreettisista osista. Tutkivan tuottamisen menetelmällä selvitetään, ovatko määrittelyteoreettisessa vaiheessa asetetut laatutavoitteet soveltuvia ja tarkoituksenmukaisia tutkivan tuottamisen tehtävän kannalta. Laatutavoiteeteoreema testataan tiedolla, joka on hankittu arvioimalla tuotetta sille määritellyssä käyttökohteessa. (Metsärinne & Kallio, 2011, 34.)

Määrittelyteoreettisessa osassa kuvaillaan tutkivan tuottamisen kohde ja määritellään teoria, joka ohjaa tuottamista. (Metsärinne & Kallio, 2011, 36.) Määrittelyosan ensimmäisessä vaiheessa rajataan tutkivan tuottamisen kohde oman elinympäristön arvoja ja riskejä tarkastelemalla (Kallio, 2014, 18). Kohteelle määritellään perusehtoja, joista edelleen johdetaan laatutavoiteteoreema (Metsärinne & Kallio, 2011). Teoreema määrittelee aietuotteen, joka on ennakkokuva ja tajunnallinen kartta valmiista empiirisestä tuotteesta ja tuottamistapahtumasta (Metsärinne & Peltonen, 2007, 66). Määrittelyosaan kuuluu myös arviointikriteereiden kehittäminen laatutavoitteille, jotka vaikuttavat toteutusvaiheessa tehtäviin tuotteen suunnittelun ja valmistuksen ratkaisuihin. Tulee siis määritellä, miten laatutavoitteiden toteutumista tullaan arvioimaan ja mitkä ovat arvioinnin kohteet. (Kallio, 2014, 28; Metsärinne & Kallio, 2011, 36.)

Todistamisteoreettisessa osassa todistetaan laatutavoiteteoreema, jota varten tuotetaan testivälineeksi laatutavoiteteoreeman mukainen tuote. Tuottamiskokonaisuuteen kuuluu tuotteen ja valmistuksen suunnittelu, suunnitelman mukaisen tuotteen valmistaminen, laatutavoitteiden toteutumisen arviointi testiteoreeman mukaisesti ja hankitun arviointitiedon vertaaminen laatutavoiteteoreemaan eli testaaminen. (Metsärinne & Kallio, 2011, 36.) Toteutusosassa ideoidaan ja suunnitellaan määriteltyjen tavoitteiden mukainen tuote ja sen valmistus sekä valmistetaan se. Arviointiosaan kuuluu valmistetun tuotteen arviointi sen käyttökohteessa aiemmin määriteltyjen testiehtojen mukaisesti. Arvioimalla hankitulla tiedolla voidaan testata laatutavoitteiston saavuttaminen. (Kallio, 2014, 20.)

Luotettavuusteoreettisessa osassa arvioidaan tutkimuksen luotettavuus. Luotettavuutta arvioidaan kytkemällä määrittelyteoria todistamisteoriaan, todistamisteoria testaukseen ja arvioimalla tuloksien merkitystä ja luotettavuutta tutkimustehtävään nähden. Koko tutkimuksen eri vaiheissa käytettyjen tiedonhankinta- ja analyysimenetelmien luotettavuutta arvioidaan niiden edellyttämällä tavalla. (Metsärinne & Kallio, 2011, 36.)

3 Määrittelyteoreettinen osa

3.1 Cosplayn määrittelyä

Cosplay (jap. コスプレ, kosupure, sulautuma sanoista costume eli asu ja play eli peli/leikki), suomalaisittain cossaus, on harrastus, jossa henkilö pukeutuu hahmoksi useimmiten jostakin fiktiivisestä teoksesta, kuten sarjakuvasta, elokuvasta tai televisiosarjasta. (Crawford & Hancock, 2019, 5.) Harrastajat tekevät asunsa useimmiten itse, joko täysin alusta alkaen tai muokkaamalla valmiita vaatteita, ja pukeutuvat niihin erilaisissa tapahtumissa. Perinteisesti cosplayssa tärkeää on lähdemateriaalin tarkka jäljittely; puvut vastaavat lähdemateriaalia tarkasti jokaista yksityiskohtaa myöten, erikoisempiakin hiustyylejä luodaan peruukkien avulla ja meikin sekä piilolinssien avulla harrastaja saadaan näyttämään mahdollisimman paljon lähdemateriaalin hahmolta. Cosplayhin voi kuulua myös hahmoksi eläytymistä, kuten puhetyylin muuttamista. (Rahman ym., 2012, 318.) Eläydyttävän hahmon ei tarvitse olla ihminen tai ihmisen kaltainen, vaan lähes mitä tahansa on mahdollista cossata. Vain mielikuvitus on rajana harrastuksen kanssa.

Jokainen cosplayta harrastava määrittelee itse, miten hän cosplayta harrastaa. Cosplay-asuja voi tehdä kokonaan itse, ostaa kaupoista tai tilaustöinä muilta harrastajilta, valmistaa yhdistelemällä valmiita vaatteita ja kaikkea siltä väliltä. Crawford ja Hancock (2019) kertovat kirjassaan, että Lamerichs (2015) väittää itse asun tekemisen olevan tärkeä, ellei jopa tärkein osa koko harrastusta. Hän toteaa, että jo asun valmistamisesta tulee tapa nauttia cosplaysta ja sen esteettisestä kokemuksesta. Joitakin vuosia sitten yhteisön sisällä oli varsin tiukkoja kirjoittamattomia sääntöjä siitä, millaiset asut ovat niin sanotusti oikeita cosplay-asuja. Jos harrastaja poikkesi näistä säännöistä, ei häntä nähty yhteisössä oikeana cosplay-harrastajana. Nykyään cosplayn rajat eivät ole yhtä tarkat ja harrastaminen on vapaampaa. Hahmojen muokkaaminen (esimerkiksi casual-versio, harrastajan oma kuvitelma siitä, miltä hahmo näyttäisi normaalissa arkielämässä), hahmon sukupuolen vaihtaminen (genderbending, esimerkiksi naishahmon vaihtaminen mieheksi) tai eläinhahmojen muuttaminen ihmishahmoiksi on muutama monista eri cosplayn muodoista.

Cosplay voi olla hyvinkin sosiaalista toimintaa. Harrastajat tekevät asuja usein yhdessä tai suunnittelevat, mitä hahmoja aikovat luoda tiettyyn tapahtumaan, sekä jakavat tietoa, vinkkejä sekä antavat tukea muille harrastajille sekä netin välityksellä että paikan päällä. (Crawford & Hancock, 2019, 183.) Myös niin sanottujen ryhmäcossien tekeminen on suosittua, jossa

ryhmä harrastajia tekee asuja samasta lähteestä. Pukujen valokuvaaminen teemaan sopivissa ympäristöissä eli photoshoottien järjestäminen on myös suosittua. Hiljainen tieto on helpommin jaettavissa visuaalisesti sekä demonstroimalla ja sosiaalisen kanssakäymisen kautta (Holmes, Greenhill & McLean, 2014, 279). Siksi cosplay-harrastajien toimiminen yhteisönä edesauttaa tietojen ja taitojen jakamista harrastajalta toiselle. On myös selvää, että erilaiset sosiaalisen median alustat, kuten YouTube tai TikTok, ovat tehneet hiljaisen tiedon jakamisesta helpompaa laajemmalle alueelle. (Crawford & Hancock, 2019, 193.)

Harrastukseen kuuluu suurelle osalle harrastajista oleellisena osana tapahtumiin eli coneihin (englannin sanasta convention) osallistuminen. Tapahtumiin kuuluu perinteisesti erilaista ohjelmaa, kuten esityksiä ja puheohjelmia, itsenäisten taiteilijoiden myyntialue taidekuja sekä myyntisali. Yksi suurimpia houkutusia tapahtumissa ovat cosplay-kilpailut, jotka voidaan jakaa eri kategorioihin. Tyypillisimmät kategoriat ovat eri taitotasoiset pukukilpailut, esityskilpailut sekä pukudesign-kilpailut. Kilpailujen tuomaristoissa alan kokeneemmat harrastajat arvioivat esimerkiksi puvun tarkkuutta verrattuna lähdemateriaaliin, puvussa käytettyjä tekniikoita sekä esityskilpailuissa puvun ympärille luotua esitystä.

3.2 Cosplayn historiaa

Cosplayn historiaa on vaikea määritellä, sillä sille ei voida määritellä tiettyä alkamispistettä. Joillain tapahtumilla voidaan kuitenkin sanoa olevan vaikutusta ilmiön syntymiseen. 1400-luvulta asti on järjestetty naamiaisia, joissa osallistujat ovat pukeutuneet näyttäviin naamioihin ja asuihin (Runnebaum, 2019). Vuodelta 1908 on aineistoa pariskunnasta, joka pukeutui tällaisiin naamiaisiin siihen aikaan sanomalehdessä esiintyneiksi sarjakuvahahmoiksi. (Plunkett, 2019). Yksi merkittävimmistä tapahtumista cosplayn historiassa on vuonna 1939 New Yorkissa järjestetty The First World Science Fiction Convention. Tapahtumaan osallistuneet Forrest J. Ackerman ja Myrtle R. Douglas pukeutuivat Douglasin suunnittelemiin ja ompelemiin futuristisiin asuihin, joita he kutsuivat nimillä ”futuristicostumes”. (Pushkareva & Agaltsova, 2021, 2–3; Runnebaum, 2019.)

Suurempaa huomiota cosplay alkoi saada vasta 1980-luvulla, kun japanilainen toimittaja Nobuyuki Takahashi käytti ensimmäistä kertaa termiä cosplay. Takahashi osallistui vuonna 1984 Los Angelesissa järjestettyyn World Science Fiction Conventioniin, ja vaikutti tapahtumaan osallistuneiden henkilöiden asuista. Takahashi kirjoitti artikkelin My Anime-nimiseen lehteen, jossa hän käytti termejä costume play (コスチュームプレー, kosuchuumu

puree) sekä cosplay (コスプレ, kosupure). (Rahman ym, 2012, 318; Pushkareva & Agaltsova, 2021, 3.)

3.2.1 Cosplay Suomessa

Suomeen cosplay on rantautunut 1990-luvulla (Töyrylä, 2020). Tieteis- ja fantasiakirjallisuuteen painottunutta Finncon-tapahtumaa on järjestetty Suomessa vuodesta 1986 lähtien. Vuonna 1999 Finnconin yhteydessä järjestettiin Suomen ensimmäinen suuren luokan animeen keskittynyt tapahtuma Animecon (Finncon 2003, n.d.). Suomessa järjestetään vuosittain eri aihepiireihin keskittyviä tapahtumia, joissa cosplay on enemmän tai vähemmän esillä. Suomen suurimpiin tapahtumiin lukeutuu esimerkiksi Tampereella järjestettävä roolipeli- ja animetapahtuma Tracon, jota on järjestetty vuodesta 2005 lähtien. Tapahtuma kerää vuosittain yli 6000 kävijää. (Tracon 2019, n.d.)

Vuonna 2009 valittiin Suomen ensimmäiset World Cosplay Summit-edustajat (Siikaluoma, 2015). World Cosplay Summit, lyhennettynä WCS, on vuosittain järjestettävä maailmanlaajuinen cosplay-tapahtuma, jossa osallistujamaiden valitsevat edustajat kilpailevat kahden hengen joukkueessa sekä puvun taitavuudessa että esiintymisessä. (World Cosplay Summit 2023 official website, 2023). Tämän lisäksi Suomi kilpailee Nordic Cosplay Championship-kilpailussa yhdessä muiden pohjoismaiden sekä Baltian maiden kanssa (Nordic Cosplay Championship, n.d.).

3.3 Tutkielman laatutavoiteteoreeman määrittely

Jotta tuotteelle on mahdollista muodostaa laatutavoitteet, täytyy olla selvillä tuotteen eksistenssiehdot. Eksistenssiehtojen asettaminen määrää aietuotteen olemassaolon perusedellytykset. Aietuote on ennakkokuva ja tajunnallinen kartta siitä, millainen valmis tuote on ja miten se valmistetaan. Tuotteen olemassaolon perusedellytys on se ominaisuus, jota ilman kohde ei olisi olemassa. Esimerkiksi kynän olemassaolon perusedellyksenä on, että siitä jää jälki. Eksistenssiehtojen määrittely johtaa aietuotteen laatutavoitteiden määrittelyyn. Laatutavoitteet kuvaavat niitä laatuominaisuuksia, joita aietuotteelta odotetaan. (Metsärinne & Kallio, 2011, 48.) Cosplay-asun perusedellytys on se, että se on jollain tavalla päälle puettava. Tämä ei rajaa tuotetta vaatteeseen, vaan se voi olla muutakin päälle puettavaa. Kuitenkaan mikä tahansa asia, jonka voi pukea päälle, ei ole cosplay-asu. Olennaisena osana cosplay-asuun kuuluu se, että puvun pukemisen jälkeen harrastaja on joku muu kuin oma itsensä.

Laatutavoitteet ovat tuotteen suunnittelulle asetettavia tavoitteita. Vielä tässä vaiheessa ei puututa siihen, miten tavoitteiden saavuttaminen ratkaistaan suunnittelun avulla. Esimerkiksi se, mitä vaatimuksia tuotteeseen mahdollisesti kuuluviin elektronisiin osiin liittyy, ei liity tähän vaiheeseen. Laatutavoitteet muodostavat laatutavoiteteoreeman, joka testataan tuotteen testaamisesta saadulla arviointitiedolla. (Metsärinne & Kallio, 2011, 48, 87.) Tuotteen suunnitteluun ja valmistuksen prosesseihin liittyy joukko menetelmällisiä tekijöitä, joita tulee analysoida tarkoin. Materiaalitekijöissä pohdinnan kohteena tulevat esimerkiksi työainekset, raaka-aineet ja muut materiaalit. Työtekniikoihin liittyvät tekijät kohdistavat taas huomion koneisiin, laitteisiin ja työtiloihin. Taloudelliset tekijät vaikuttavat aina tuotesuunnitteluun. Taloudelliset tekijät eivät aina liity ainoastaan rahallisiin resursseihin, vaan ohessa on myös esimerkiksi ajankäyttö, tilat ja varastointi. Ekologisissa tekijöissä yleisiä haasteita ovat taloudellisessa mielessä energiaa ja luonnonvaroja vähemmän tuhlaavat tuotteet. (Anttila, 1993, 160–161.) Metsärinnettä ja Kallion (2011, 83–84) mukaan jokaisella tuotteella on ainakin materiaaliperusta, muoto- ja rakenneperusta, käyttökohteen perusta, käyttäjäperusta, käsityöperusta, työperusta, ekologinen perusta, turvallisuusperusta ja kehitysperusta.

3.3.1 Materiaali-, muoto- ja rakenneperusta

Tarkoituksena on valmistaa konkreettinen tuote, joten sillä on materiaali-, muoto- ja rakenneperusta. Jotta tuotteella voi olla muoto, sen tulee koostua materiaaleista. Materiaaleista ja muodoista tuotteelle muodostuu rakenne. Jotta tuote toimii tarkoituksenmukaisessa tehtävässään, tulee sillä olla oikeanlainen rakenne. Materiaali-, muoto- ja rakenneperusta ovat siis sidoksissa toisiinsa. (Metsärinne & Kallio, 2011, 84.)

Tuotteen rakennetta ja muotoa kehitetään vaihe vaiheelta toiminta-askeleesta toiseen ja jokaiseen vaiheeseen kuuluu tuotteen tarkastelu siinä kehityksen vaiheessa missä se kulloinkin on. Esimerkiksi pukujen valmistukseen kuuluu erilaiset sovituvaiheet, jossa tarkastellaan vaatteen istuvuutta, värien ja materiaalien vaikutusta, leikkausten sijoittamista, väljyyysvaroja ja lukuisia muita yksityiskohtia, joiden olemusta ei voida koskaan ennakoita täysin mieltää. (Anttila, 1993, 205.)

Cosplay-asua tehdessä tekijän vastuulle jää lähes aina päätösvalta materiaalien suhteen. Yksittäisissä tapauksissa on mahdollista, että puvusta löytyvä lähdemateriaali kertoo suoraan, mistä materiaaleista hahmon asu on valmistettu. Lähdemateriaalista riippuen asuun käytettyjä materiaaleja voi olla haastava päätellä. Erityisesti digitaalisten lähteiden, esimerkiksi

videopelien tai animesarjojen kohdalla hahmon vaatetuksen materiaaleja ei voi päätellä täysin luotettavasti, jolloin tekijä joutuu tukeutumaan omaan henkilökohtaiseen tulkintaansa ja päättämään, mitä materiaaleja hän asussaan käyttää. Materiaaleja valitessa tulee ottaa huomioon monta yksityiskohtaa, kuten kankaan laskeutuminen, sen pinta, mahdollisen maalatun pinnan joustavuus tai materiaalien paino. Valmistettavasta asusta ja harrastajan kokemuksesta riippuen käytettävien materiaalien valitseminen voi tapahtua helposti tai vaatia enemmän taustatutkimusta.

Cosplay-asua tehdessä materiaalien valinnassa yleisesti yksi tärkeimmistä asioista on estetiikka. Harrastajien keskuudessa on yleistä, että materiaaleja valitaan sen perusteella, vastaavatko ne lähdemateriaalia, vaikka se tarkoittaisi esimerkiksi käyttömukavuudesta karsimista. Toisaalta valittujen materiaalien tulee myös kestää käyttöä, jotta puvun kanssa voi osallistua käyttökohteen mukaisiin tapahtumiin. Tekijän ymmärrys eri kankaiden ominaisuuksista auttaa valitsemaan oikeat kankaat aiottuun käyttötarkoitukseen. Esimerkiksi tieto siitä, voiko kankaan pestä pesukoneessa, voiko sitä värjätä tai miten se purkautuu, on tärkeää pukujen teossa. Kankaan kuitu ja rakenne sekä pinnan viimeistely määrittelevät kankaan fyysiset ominaisuudet, käyttökelpoisuuden ja kestävyuden. (Strand-Evans, 2014, 33.)

Työn muotoperusta perustuu asusta löytyvään lähdemateriaalin. Tuotteen muodon tulee vastata lähdemateriaaliaan, eli esimerkiksi vaatteiden siluettien ja mittasuhteet käyttäjään verrattuna tulee olla oikeanlaiset. Asun mittasuhteet ovat tärkeä osa cosplay-asuja tehdessä. Vaikka harrastajan oma vartalotyyppi ei täysin vastaa hahmon vartalotyyppiä, voi sen saada vaatteiden oikeanlaisella istuvuudella ja mittasuhteilla vaikuttamaan samankaltaiselta. (Horan, 2014, 12.)

Rakenneperustassa kiinnitetään huomiota kestäviin rakenteisiin. Koska cosplay-asu ei ole päivittäisessä käytössä, sen ei ole tarkoitus kestää jatkuvaa päivittäistä rasitusta. Asun tulisi kuitenkin kestää satunnaista, keskimäärin muutaman kerran vuodessa tapahtuvaa raskaampaa käyttöä. Asu muodostuu pääasiassa ommelluista vaatteista, joten erityisesti saumojen kestävyys on tärkeää. Sauman lujuuteen vaikuttaa esimerkiksi kangastyyppi, käytetty lanka ja ommeltyyppi. Kun saumojen laatua tarkastellaan toiminnallisesta näkökulmasta, tarkastellaan erityisesti esimerkiksi sauman joustavuutta, hankauksen kestävyyttä ja vahvuutta. (Ali, Rehan, Ahmed, Memon & Hussain, 2016, 32.)

3.3.2 Käyttökohteen perusta

Cosplay-asun käyttökohde on jokaisen harrastajan itse päätettävissä. Yleisimpiä käyttökohteita ovat cosplayihin keskittyvät tapahtumat eli conit, harrastajien järjestämät pienemmät yksityiset tapaamiset, asujen valokuvaamiseen keskittyvät tapaamiset sekä yleiset julkiset paikat, jossa cosplay-asujen pitäminen on sallittua. Nykyään suosittua on myös pukeutua cosplay-asuihin kotona ja tehdä niistä materiaalia sosiaalisen median alustoilla. Tässä tapauksessa käyttökohteena on cosplay-tapahtumat sekä satunnainen vapaa-ajan käyttö esimerkiksi teemaan sopivat juhlat, kuten halloween-juhlat.

3.3.3 Käyttäjäperusta

Käyttäjälähtöisissä suunnitteluprosessissa tuotteen, sovelluksen tai kokemuksen käyttäjä laitetaan suunnitteluprosessin keskiöön. Kun ymmärrämme, kenelle tuotetta suunnittelemme, mitä he haluavat ja tarvitsevat ja missä ympäristössä he tuotetta käyttävät, on todennäköisempää, että tuote on onnistunut. (Pratt & Nunes, 2012, 7.) Käyttäjäperustaa miettiessä tulee huomioida tuotteen kytkeytyminen sen käyttäjään sekä välillisesti myös ympärillä oleviin henkilöihin (Metsärinne & Kallio, 2011, 84). Cosplay-asun käyttäjä asettaa omia ehtojaan tuotteelle. Asun teossa tulee huomioida sen käyttäjän mitat sekä toivomukset tuotteesta, joiden puitteissa tuote suunnitellaan ja valmistetaan. Tässä tutkimuksessa asu tulee harrastajan yksityiskäyttöön erilaisiin tapahtumiin. Käyttäjälle tärkeää on asun laatu, sen tarkkuus lähdeaineistoon verrattuna sekä käyttömukavuus.

Cosplayn tarkoituksena on myös esitellä asuja muille, jolloin käyttäjäksi voidaan katsoa myös ulkopuoliset henkilöt. Kokemukseni perusteella cosplay-harrastajien keskuudesta voidaan nostaa esiin kaksi erillistä ryhmää; vanhempien ja kokeneempien harrastajien keskuudessa käsityötaitojen esittelyn ja lähdemateriaalin tarkka replikointi on yhtä tärkeää kuin omien mielenkiinnonkohteiden, kuten hahmojen tai sarjojen esittely. Nuorempien harrastajien keskuudessa tavoite on usein hahmoon eläytyminen ja roolipelaaminen, kun taas asun tarkka jäljittely on toissijaisempaa. Myös muita käyttäjäryhmiä on nähtävissä. Itse koen lukeutuvani enemmän käsityötaitokeskeiseen ryhmään, sillä minulle iso osa cosplay-harrastusta on itsensä kehittäminen käsityöntekijänä.

3.3.4 Käsityöperusta

Koska tuotteen valmistaminen on käsityötä, vaatii se käsityöperustan. Käsityöperustaan kuuluu kaikki se tieto ja taitotieto, joka tuotteen luomiseen on sijoitettu. (Metsärinne & Kallio, 2011, 84.) Taito ymmärretään opituksi taidoksi, jolla päästään ennalta päätettyyn lopputulokseen käyttäen mahdollisimman vähän aikaa, energiaa tai molempia, jolloin taito sisältää aina jonkinasteista ymmärrystä eli tietoa. Taitotieto on taitoa koskeva tieto, eli teknologinen tieto. Tällöin tekijällä on syvempi tieto ja ymmärrys taidon taustalla vaikuttavista taidon osatekijöistä. (Kaasinen, 2014, 13.)

Valitussa tuotteessa tarvittavia suunnitteluvaiheeseen liittyviä taitoja ovat kyky muodostaa annetusta lähdemateriaalista suunnitelma sekä tehdä suunnitelman perusteella kaavat ja näiden kaavojen mahdollinen muokkaus. Tekemisen taitona korostuu erityisesti ompelukoneen käyttö ja siihen liittyvät perustaidot. Toisena taitona korostuu käsin kirjonta. Myös muita taitoja tulee esiin mutta vähemmässä määrin. Myös materiaalituntemus tulee olla tekijällä vahvaa.

Tuote suunnitellaan ja valmistetaan pääasiassa oman harrastuneisuuden antaman tiedon ja taidon edellytyksin. Koska tuotteen teko suoritetaan pääasiassa kesän aikana, käsityövälineet ja tilat tulee olla tuotteen tekijällä itsellään. Ajan salliessa hyödynnän myös Turun yliopiston Rauman kampuksen tarjoamia käsityötiloja- ja laitteita.

3.3.5 Työperusta

Tiedon ja taitotiedon ohjaamana tuotteen tekijä on sijoittanut tuottamiseen työtä. Työperusta koostuu tuotteen tekoon kuluneesta ajasta, sekä työssä käytettyjen välineiden ja tilojen arvosta. (Metsärinne & Kallio, 2011, 84.)

Tavoitteena on, että asu valmistuu 2023 syyskuussa Tampereella järjestettävään Tracon-tapahtumaan, jossa asu pääsisi käyttöön ja testaukseen. Asua testataan ja arvioidaan erityisesti cosplay-pukukilpailun aikana sekä yleisemmin koko tapahtumapäivän ajan. Pukukilpailun aikana arvioinnin hoitaa ennalta valittu tuomaristo ja yleisemmän käyttökokemuksen testauksen arvioinnin hoitaa itse asun käyttäjä.

Materiaalien valinnassa tulee ottaa huomioon niiden hinta. Jokainen cosplayta harrastava määrittelee itse budjettinsa, jonka on valmis käyttämään asunsa tekemiseen. Budjetti määrittyy monen asian perusteella, joita ovat esimerkiksi materiaalien saatavuus, kuinka

lähelle alkuperäistä lähdemateriaalia on tarkoitus päästä ja jo valmiiksi löytyvät materiaalit. Koen tässä työssä tuotteen ulkonäön olevan tärkeä seikka, joten en tee materiaalivalintoja pelkän hinnan perusteella.

3.3.6 Ekologinen perusta

Tuotteilla on aina ekologinen vaikutus, joka sisältää esimerkiksi tuotteen hiilijalanjäljen (Metsärinne & Kallio, 2011, 84). Käsityötuotteen ympäristövaikutusta voidaan pienentää monella tavalla. Käyttämällä ympäristöä vähän rasittavia raaka-aineita tai uusiomateriaaleja voidaan vähentää luonnonvarojen kulutust. Tuotteesta saadaan pidempikäyttöisempi, kun otetaan huomioon sen parannettavuus, täydennettävyyys, uudelleenkäytettävyys ja monikäyttöisyys. (Sankala, 2012, 10.) Materiaalit ovat välttämätön edellytys käsityön valmistumiselle ja ovat tällöin myös oleellinen osa kestävän tuotteen laatua, designia ja estetiikkaa. Vaikka tuotteen elinkaari tulisi ottaa huomioon jo tuotteen suunnitteluvaiheessa, voidaan käyttäjän toiminnoilla vaikuttaa elinkaaren pituuteen ja tuotteen uudelleen kiertoon. (Väänänen & Pöllänen, 2021, 92.) Tuotteen valmistuksessa käytetään pääasiassa uusia materiaaleja, sillä tuotteen tulee vastata lähdemateriaalia mahdollisimman tarkasti. Tuotetta valmistaessa tavoitteena on, että esimerkiksi luonnonvaroja ja materiaaleja ei menisi hukkaan. Materiaaleja ostetaan siis vain tarvittava määrä.

Tavoitteena on tuottaa asu, joka materiaalien ja käytettyjen tekniikoiden puolesta kestää käyttöä. Useat cosplayn harrastajat käyttävät tekemiään asujaan vain muutamissa tapahtumissa heti asun valmistumisen jälkeen, eli ne ovat jollain tavalla kertakäyttöisiä. Koska tavoitteena on välttää kertakäyttöisten tuotteiden valmistusta, tavoitteena on valmistaa tuote niin, että sitä voi käyttää usean kerran eri tapahtumissa. Tavoitteena on, että jos asu mahdollisesti vaurioituu tai likaantuu käytössä, se olisi helppo korjata tai puhdistaa.

3.3.7 Kehityspersusta

Yksikään tuote ei ole irrallaan muista tuotteista vailla kytkentää niiden kehityskaareen. Tuotteen kehityspersustaan kuuluu tuotteen tai sen osien, kuten muotojen ja rakenteiden esikuvat. (Metsärinne ja Kallio, 2011, 85.) Tuotekehityksessä voi olla kyse täysin uuden tuotteen suunnittelemisesta tai olemassa olevan tuotteen edelleen kehittämisestä niin, että siitä tulee aikaisempaa parempi (Jokinen, 2001, 10). Cosplay-asun perusidea on sovellettavissa muihin aiemmin tehtyihin asuihin. Erilaisia cosplay-asuja on jo tuotettu sekä harrastajien toimesta että teollisesti. Idea ei siis ole uusi, ja puvulla on siis kehityspersusta.

Cosplay-asun perustana on useimmiten ommeltu vaate, joiden valmistuksessa on tiettyjä sääntöjä. Vaatteen perusideaa muokataan sitten cosplay-asuun sopivaksi. Kehityksperustassa otetaan myös huomioon tekijän oma kokemus pukujen teossa.

3.3.8 Turvallisuusperusta

Jokainen tuote aiheuttaa riskejä siinä todellisuudessa, jossa se ilmenee (Metsärinne ja Kallio, 2011, 85). Cosplay-asussa ei käytön aikana tulisi ilmetä vaarallisia tilanteita. Asun tulee käytössä olla turvallinen, eli sen kanssa liikkuminen ei saisi aiheuttaa itselle tai muille vaaratilanteita. Yleisesti cosplay-asuista puhuttaessa vaaratilanteita voi aiheuttaa esimerkiksi suuret asejäljennökset, näkökenttää haittaavat vaatteet tai asusteet tai asuun kuuluvat terävät osat. Tässä työssä suurimmat turvallisuusriskit liittyvät hameen helmaan kompastuminen sekä korkeilla korkokengillä käveleminen.

3.4 Tuotteen laatutavoitteiden määrittely

Koska cosplay-asulla ei ole tarkkaan määriteltyä taustateoriaa, ei sen laatutavoitteita voida johtaa siitä. Siksi laatutavoitteet ovat johdettu aiemmin mainituista eksistenssiehdoista, tuotteen perustoista, cosplay-pukukilpailun säännöistä sekä tutkijan omista tavoitteista asun valmistuksen suhteen. Niistä voidaan johtaa seuraavat laatutavoitteet:

Cosplay-asun

1. tulee vastata lähdemateriaaliaan
2. materiaalien tulee olla asianmukaisia
3. rakenteiden tulee olla kestäviä
4. tulee olla viimeistellyn näköinen
5. tulee olla käyttäjälleen hyvin istuva
6. valmistamiseen käytettyjen materiaalien tulee asettua budjetin sisälle

Nämä laatutavoitteet voidaan jakaa neljään kategoriaan, jotka ovat ulkonäkö, rakenne, käyttö ja resurssit (taulukko 1).

Taulukko 1. Tuotteen laatutavoitteet kategorioituna.

Kategoria	Laatutavoitteet
Ulkonäkö	Cosplay-asun tulee vastata lähdemateriaaliaan
	Cosplay-asun tulee olla viimeistellyn näköinen
Rakenne	Cosplay-asun materiaalien tulee olla asianmukaisia
	Cosplay-asun rakenteiden tulee olla kestäviä
Käyttö	Cosplay-asun tulee olla käyttäjälleen hyvin istuva
Resurssit	Cosplay-asun valmistamiseen käytettyjen materiaalien tulee asettua budjetin sisälle

3.5 Tutkimusmittarien operationalisointi

Testusteoreeman määrittelemiseksi tuotteelle annetut laatutavoitteet tulee operationalisoida eli muuttaa mitattavaan muotoon. Operationalisoinnin tarkoitus on määrittää miten ja millä arvoilla valmista tuotetta arvioidaan määritellyn laatutavoitteiston mukaisesti. Siinä käytetään tutkijan tekemää tulkintaa tutkittavan ilmiön saamiseksi mitattavaan muotoon. Tällainen metodologinen tehtävä, eli mittaamisen osoittaminen, ei kerro termien merkitystä. Siksi sama teoreettinen käsite voi saada useita erilaisia sisältöjä. Käytetyt käsitteet ja niiden operationalisointi on tuotava lukijalle ymmärrettävään muotoon. Operationalisoinnissa on otettava huomioon validiusongelma, eli mittaavatko valitut muuttujat sitä, mitä tutkimuksessa oli tarkoitus mitata. (Hirsjärvi ym., 2009, 154–155.)

Valmistetun tuotteen laatutavoitteiden täytyminen testataan sekä ulkopuolisen toimesta eli objektiivisesti että käyttäjälähtöisesti eli subjektiivisesti. Ulkopuolinen arvioija on cosplay-alan harrastaja, joka toimii cosplay-pukukilpailun tuomarina, ja joka ei ole ollut osana tuotteen valmistusprosessia. Arviointi tapahtuu cosplay-pukukilpailun yhteydessä haastattelun sekä puvusta otettujen kuvien perusteella. Kilpailun tuomarit on valinnut Tracon ry. Tuomaristoon on voinut hakea kuka vain harrastaja aiemmasta tuomarointi- tai kilpailukokemuksesta riippumatta. Käyttäjälähtöinen arviointi tapahtuu käyttäjän toimesta kilpailun sekä tapahtuman aikana. Arvioinnissa käytetään pääasiassa kahta arviointitapaa: esteettinen mittaus tunto- ja näköaistiin perustuen sekä käyttämällä arvioiminen.

Lähdemateriaalin vastaavuudessa tarkastellaan asua suhteessa annettuun lähdemateriaaliin. Asua tarkastellaan niin kokonaisuudessaan kuin yksityiskohtaisesti. Valmiissa asussa tulee olla kaikki lähdemateriaalissa mainitut ja näkyvät osat, värien tulee olla oikeat ja siluetti ja

mittasuhteet oikeanlaiset. Vastaavuudessa otetaan huomioon vain asu ja siihen kuuluvat osat, eikä verrata esimerkiksi hahmon ja asun käyttäjän vartalotyyppiä, ihonväriä tai sukupuolta. Asun on oltava tarkka ollakseen esteettisesti miellyttävä, ja asun täytyy olla esteettisesti miellyttävä, jotta se on tarkka. Päätökset materiaaleista ja menetelmistä sekä taitotaso vaikuttavat puvun tarkkuuteen ja sen estetiikkaan. (Nesic, 2013, 32.)

Viimeistelyssä tarkastellaan asun lopputulosta yleisilmettä tarkemmin. Tarkastelun kohteena on esimerkiksi mahdollisesti leikkaamatta jääneet langanpätkät, koristeluiden tarkkuus ja ompelujälki. Yksityiskohdat saattavat olla juuri se asia, joka tekee asusta astetta paremman. Huolimaton viimeistely saattaa siis tehdä asusta kärjistetyksi sanottuna huonomman. (Taylor, 2009, 27, 32.)

Materiaalien asianmukaisuudessa tarkastellaan valittujen materiaalien sopivuutta asuun. Materiaalivalinnat tulee olla perusteltavissa niin ulkonäön kuin käytettävyyden kannalta. Tarkastelussa otetaan huomioon myös lähdemateriaali ja materiaalien sopivuus siihen verrattuna. Materiaaleilla tarkoitetaan kaikkia asuun käytettyjä materiaaleja, kuten kankaita, maaleja ja kirjontalankoja. Materiaalien valitsemiseen vaikuttaa esimerkiksi puvun tyyppi ja harrastajan budjetti. Tyypillä tarkoitetaan sitä, onko asu esimerkiksi panssari, tietyn tyyppinen vaate, asuste tai asejäljennös. Pukujen ja yksityiskohtien tekoon käytetään erikoisiakin materiaaleja, kuten EVA-muovia, nahkaa, erilaisia kankaita, maaleja ja silikonaa. (Dyer, 2021, 14.)

Rakenteiden kestävyyttä arvioidaan käytön aikana. Asun tulee kestää tavallista käyttöä tapahtuman aikana sekä toistuvaa päälle pukemista ja riisumista. Asun tulee kestää sen kuljettamista paikasta toiseen pienessä tilassa, kuten laukussa. Koska asu muodostuu pääasiassa ommelluista vaatteista, tarkastellaan erityisesti saumojen kestävyyttä. Sauman lujuuteen vaikuttaa esimerkiksi kangastyyppi, käytetty lanka ja ommeltyyppi. Kun saumojen laatua tarkastellaan toiminnallisesta näkökulmasta, tarkastellaan erityisesti esimerkiksi sauman joustavuutta, hankauksen kestävyyttä ja vahvuutta. Vaatteen käyttötarkoitus myös määrittää sen, onko tärkeämpää sauman kestävyys vai ulkonäkö. (Ali ym., 2016, 32.)

Asun istuvuudessa tarkastellaan muun muassa vaatteiden kokoa suhteessa käyttäjään, pystyykö asu päällä toimimaan normaalisti ja istuuko asu käyttäjän päälle samalla tavalla kuin lähdemateriaalissa. Asu ei saa esimerkiksi olla liian tiukka tai iso, joka vaikuttaa käyttökokemukseen. Vaatteen hieno muotoilu, kalliit materiaalit ja muut ominaisuudet eivät ole merkityksellisiä, jos istuvuus on huono. Hyvin istuva vaate näyttää paremmalta ja on

mukavampi käytössä. Vaatteen istuvuuteen tarkastelussa tarkastellaan esimerkiksi käyttäjän vartalontyyppiä, käytettyjä materiaaleja ja kaavoja sekä vaatteen liikkuvuutta. Käsitys vaatteen istuvuudesta on jokaisella yksilöllä henkilökohtainen, sillä jokaisella on omat mieltymykset siihen, miten vaatteen tulisi istua. (Hernández, 2018, 4–5.)

Asun hinta muodostuu siihen käytettyjen materiaalien summasta. Yleensä mitä enemmän niin sanotusti hahmolle halutaan tehdä oikeutta, sitä enemmän asun tuottaminen maksaa.

Kuitenkin taitava harrastaja osaa tehokkaasti käyttää asujen valmistamisessa esimerkiksi alennusmateriaaleja ja vanhoja materiaaleja. Näiden taitava yhdisteleminen uusien ja kalliimpien materiaalien kanssa voi muodostaa laadukkaankin asun. (Nesic, 2013, 26.)

Hintaan ei sisälly valmistukseen käytettäviä työkaluja, kuten ompelukonetta, kirjontakehystä tai siveltimiä, sillä niitä voidaan käyttää myös muuhun tarkoitukseen kuin vain tämän asun valmistamiseen. Asun hinnaksi ennen valmistusta on arvioitu 250 €.

Mittareissa käytetään arviointiasteikkoa 1–5, joissa 1 vastaa huonointa mahdollista ja 5 parasta mahdollista suoriutumista. Tätä arviointitapaa käytetään, sillä asun arviointi ei ole mahdollista suoraviivaisella kyllä-tai-ei-asteikolla. Laajempi arviointiasteikko antaa joustoa arvioinnissa (taulukko 2). Arvosanat 1, 3 ja 5 on avattu sanallisest, joka helpottaa arvioinnin tekemistä. Arvosanoja 2 ja 4 ei ole kirjoitettu auki, sillä arvosana asettuu niihin, jos arvioinnin kohde ei täytä kumpaakaan alemman tai korkeamman arvosanan kriteereitä (taulukko 3).

Tavoitteena on saada lähes jokaisesta arviointiasteikon kohdasta paras mahdollinen arviointi eli arvosana 5, poikkeuksena asun istuvuus sekä hinta, jossa tavoitearvosana on 4.

Tavoitearvosanat ovat korkeat, sillä haluan asun tietenkin onnistuvan parhaalla mahdollisella tavalla. Istuvuudessa tavoitearvosana on 4, sillä omilla ompelutaidoillani jo arvosanan 4 vaate istuu hyvin. Hinnassa tavoitearvosana on vielä järkevän hintainen, mutta oikeilla ostovalinnoilla on mahdollista päästä vielä alhaisempiin kustannuksiin. Annetuista numeroarvosanoista lasketaan lopuksi keskiarvo.

Taulukko 2. Tutkimusmittarien operationalisointi.

Mitä arvioidaan	Perustelu	Minimi- ja maksimiarvo (tavoitearvo punaisella)					Miten arvioidaan
		1	2	3	4	5	
Lähdemateriaalin vastaavuus						5	Subjekttiivinen ja objektiivinen arvio
Viimeistely						5	Subjekttiivinen ja objektiivinen arvio
Materiaalien asianmukaisuus						5	Subjekttiivinen ja objektiivinen arvio
Rakenteiden kestävyys						5	Subjekttiivinen arvio
Istuvuus					4		Subjekttiivinen ja objektiivinen arvio
Hinta		400	350	300	250	200	Euroa

Taulukko 3 Arvosanojen 1, 3 ja 5 arviointikriteerit.

Mitä arvioidaan	Arvosana 1	Arvosana 3	Arvosana 5
Lähdemateriaalin vastaavuus	Asu ei vastaa lähdemateriaalia ollenkaan. Asusta puuttuu useita osia, materiaalien värit ja tekstuurit eivät näytä oikeilta ja asun muoto sekä siluetti eivät vastaa lähdemateriaalia. Asu ei ole tunnistettavissa.	Asu pääasiassa vastaa lähdemateriaalia. Joitakin asun osia saattaa puuttua, mutta se ei vaikuta asun tunnistettavuuteen. Materiaalien värit ja tekstuurit ovat pääasiassa oikeat ja asun muoto sekä siluetti mukailevat lähdemateriaalia.	Asu vastaa lähdemateriaalia täydellisesti. Asusta löytyy kaikki vaaditut osat, materiaalien värit ja tekstuurit ovat oikeat ja asun muoto sekä siluetti vastaavat lähdemateriaalia täysin.
Viimeistely	Asua ei ole viimeistely laisinkaan. Vaatteissa näkyy huolittelemattomia reunoja, vaatteiden ja asusteiden yksityiskohtien toteutuksissa näkyy suuria virheitä ja ompelujälki on epätasaista. Viimeistelyn puuttuminen vaikuttaa jo suurelta osin asun estetiikkaan.	Asu on päälisin puolin viimeistely. Siinä saattaa näkyä huolittelemattomia kohtia, mutta ne ovat yksittäisiä. Yksityiskohtien toteutuksissa saattaa olla virheitä, mutta ne ovat pääasiassa siistejä. Ompelujälki on pääasiassa siistiä. Virheet voivat olla näkyviä, mutta ne eivät suuresti vaikuta asun estetiikkaan.	Asu on täysin viimeistely niin ulkoa kuin sisältä. Asussa ei näy huolittelemattomia kohtia, yksityiskohtat on toteutettu huolellisesti ja tarkasti ja ompelujälki on moitteetonta.
Materiaalien asianmukaisuus	Valitut materiaalit ei ole perusteltavissa lähdemateriaaliin verrattuna. Valitut materiaalit eivät sovi asuun ulkonäöllisesti tai käytettävyyden kannalta	Valitut materiaalit ovat pääasiassa asianmukaisia ja perusteltavissa. Valitut materiaalit eivät ole täysin samankaltaisia kuin lähdemateriaalissa, mutta	Materiaalit on valittu huolellisesti ja ne ovat perusteltavissa niin ulkonäöllisesti kuin käytettävyydeltäänkin. Valitut materiaalit vastaavat

	ja eroavat huomattavasti lähdemateriaalista.	ovat pääosin samankaltaisia. Materiaaleja on osittain valittu myös kekseliäästi.	lähdemateriaalia täydellisesti. Materiaaleja on käytetty kekseliäästi.
Rakenteiden kestävyys	Rakenteiden kestävydessä on suuria ongelmia, esimerkiksi saumojen aukeamista. Ongelmat haittaavat asun käyttöä ja vaativat suurempaa korjausta.	Rakenteiden kestävydessä on muutamia ongelmia, mutta ne ovat pääasiassa korjattavissa. Ongelmat eivät pääasiassa vaikuta asun käyttöön, mutta rakenteita mahdollisesti täytyy korjata käytön aikana.	Rakenteiden kestävydessä ei ole ongelmia. Rakenteet kestävät koko käytön ajan moitteetta ja ne eivät vaadi korjausta.
Istuvuus	Asu ei istu käyttäjän päälle ollenkaan. Asu on joko liian iso tai liian pieni, joka vaikuttaa asun käyttöön. Huono istuvuus vaikuttaa myös asun estetiikkaan.	Asu istuu pääasiassa käyttäjän päälle hyvin, joitakin ongelmia saattaa ilmetä. Yksittäiset asun osat eivät istu hyvin. Ongelmat eivät suuremmin vaikuta käyttökokemukseen tai estetiikkaan.	Asu istuu moitteetta käyttäjän päälle. Kaikki asun osat istuvat hyvin ja asu päällä pystyy toimimaan normaalisti. Asu istuu myös esteettisesti hyvin käyttäjän päälle.

3.6 Tutkimuskysymykset

Tutkimukselle määritellään teoreettinen ja empiirinen tutkimuskysymys. Ensimmäinen tutkimuskysymys on teoreettinen ja se pohjautuu tutkimuksen taustateoriaan. Toinen tutkimuskysymys on empiirinen ja se johdetaan tuotteen laatutavoitteista.

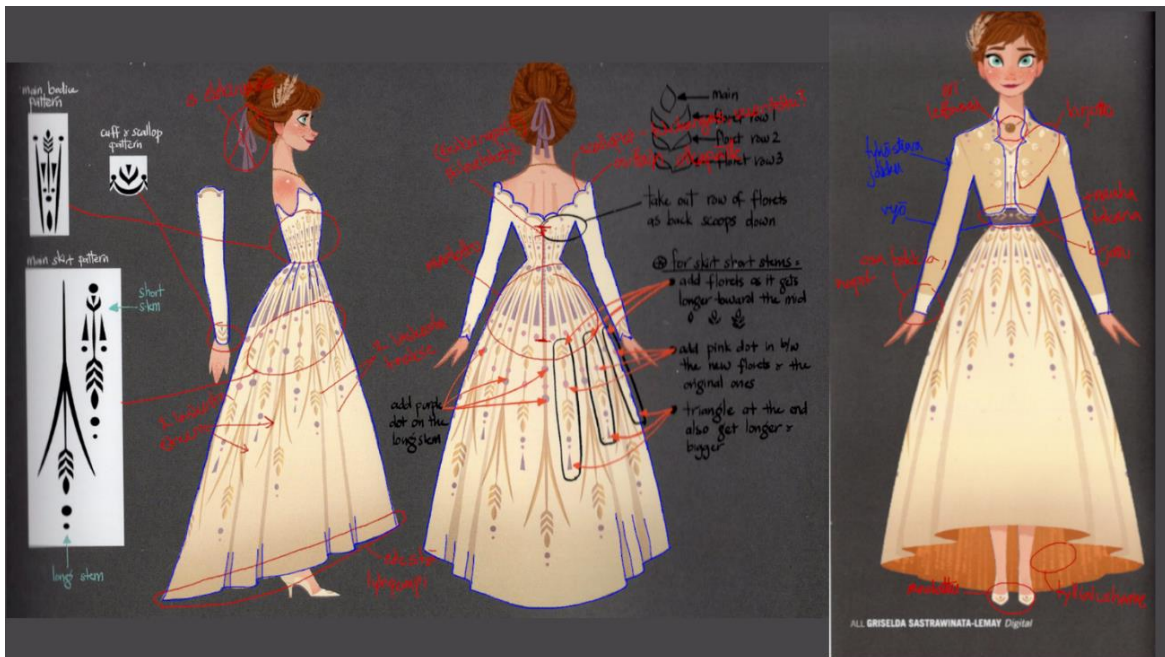
1. Onnistuuko cosplay-asun tekeminen tekijän oman harrastuneisuuden antaman tiedon ja taidon edellytyksin? Jos, niin miten onnistuminen toteutuu?
2. Kuinka hyvin valmis tuote vastaa lähdeaineistoa ja sille asetettuja laatutavoitteita sekä toimii käyttöympäristössään?

4 Todistamisteoreettinen osa

4.1 Tuotteen valmistuksen suunnittelu

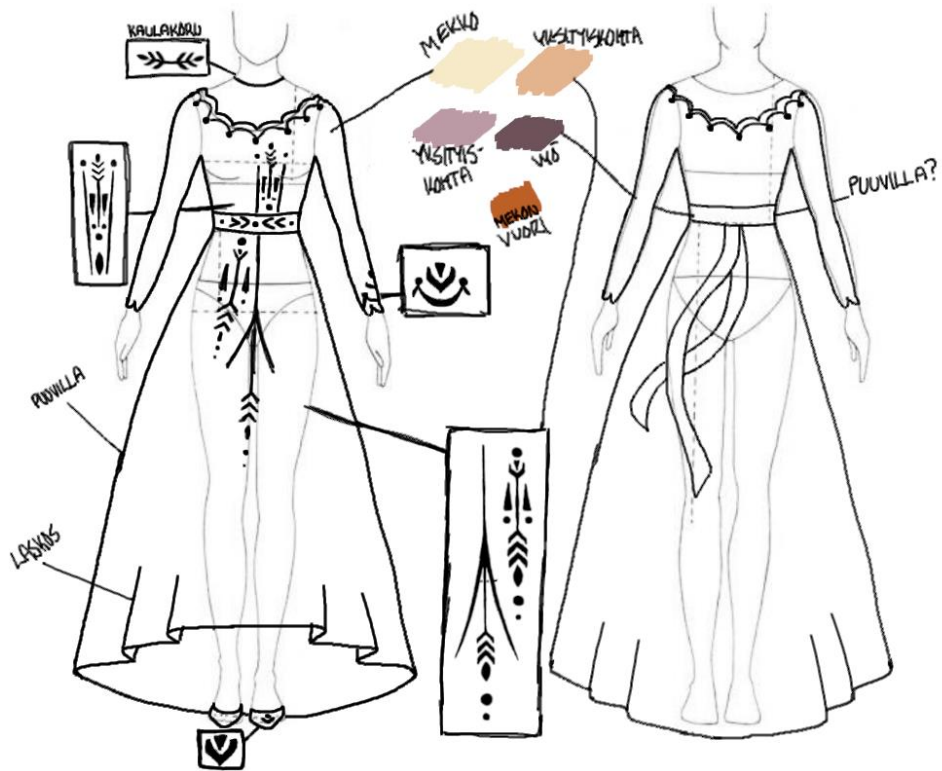
Asun suunnittelu lähti siitä, että tutustuin huolellisesti asusta löytämäni lähdemateriaaliin. Käytin suunnitteluvaiheessa apuna kaikkea mahdollista materiaalia, josta saattoi olla asun suunnittelussa hyötyä, kuten virallisen lähdemateriaalin lisäksi fanien tekemä taide sekä muiden harrastajien tekemät cosplayt asusta. Lopullisina pääasiallisina lähdemateriaaleinani toimi itse elokuva eli Frozen 2 sekä internetistä löytämäni konseptitaide. Elokuvan alussa, jossa hahmon asu pääasiassa näkyy, juhlietaan syksyä ja sadonkorjuun aikaa, joka heijastuu hahmon asuun. Asussa on käytetty vaaleita syksyn sävyvä sekä koristeissa toistuu vehnätähkämäinen kuvio. Elokuvan alussa soi kappale *Some Things Never Change*, jonka aikana hahmon asu näkyy parhaiten.

Ensimmäisenä suunnittelun vaiheena avasin löytämäni selkeimmät konseptitaidekuvat tietokoneella piirto-ohjelmassa, ja lähdin tutkimaan kaikkia niitä osia, joista asu muodostuu ja mitä oli tarkoitus valmistaa. Tämän vaiheen tarkoituksena oli saada ymmärrys asun eri osista ja sen rakenteista, mutta vielä en tehnyt päätöksiä siitä, miten asut osat valmistetaan. Kirjasin ylös tekemiäni havaintoja ja muodostin omaa käsitystäni asusta. Koska konseptitaide ei ole täysin samanlainen kuin valmiin elokuvassa esiintyvän asun kanssa, otin eriävyydet huomioon jo tässä vaiheessa suunnittelua. Kuvassa on jo valmiiksi konseptitaiteesta löytyviä merkintöjä, joten pyrin tekemään omat huomioni eri värisellä tekstillä, jotta erottaisin ne itse paremmin. Mustat tekstit ovat kuvassa valmiiksi olleita tekstejä, punaiset ja siniset tekstit ovat taas itse tekemiäni. Punaiset tekstit koskevat mekkoa, kenkiä sekä hiuksia ja siniset tekstit koskevat takkia sekä vyötä (kuva 3).

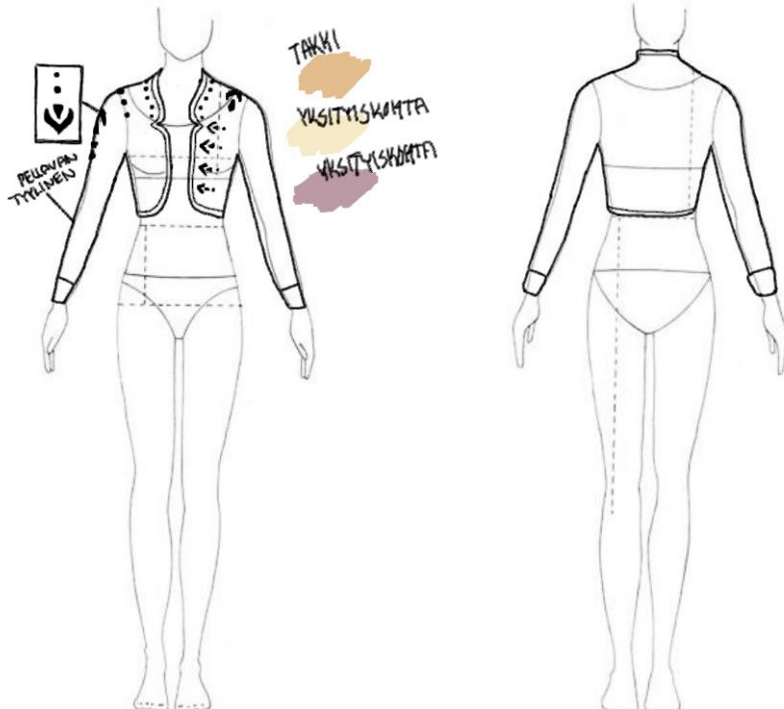


Kuva 3. Asun suunnittelua. Pohjakuva: The art of Frozen 2.

Seuraava suunnittelun vaihe oli piirtää omat luonnokset asusta (kuvat 4 ja 5). Tämän luonnostelman ei tarvinnut olla täysin tarkasti piirretty ja viimeistelty, vaan tärkeintä oli, että siinä näkyi kaikki asun osat ja tiedot, joita tarvitsin asun valmistamiseen. Koska cosplay-asua tehdessä suunnitelma voi muuttua tekoprosessin aikana, ei tähän luonnokseen kannattanut tukeutua liikaa. Piirsin tietokoneohjelmalla valmiin suunnittelumallin päälle luonnostelman jokaisesta asun osasta erikseen. Jokaisen vaateen suunnitelmassa tuli olla piirros sekä edestä että takaa sekä tarvittavat yksityiskohdat. Jos jokin yksityiskohta oli samanlainen monessa kohtaa, kuten takin kirjontakuviot, ei niitä tarvinnut piirtää kuin kerran yhteen kohtaan. Yksityiskohtien piirtäminen tarkasti olisi ollut lähes mahdotonta sekä aikaa vievää, joten en kokenut sitä tarpeelliseksi. Lisäksi luonnoksiin suunnittelin alustavia värejä kankaista ja koristeista. Värit olivat vain suuntaa antavia, sillä täysin samanlaisia värejä on mahdoton löytää oikeissa materiaaleissa. Peruukkia ei lähtenyt suunnittelemaan piirtämällä, sillä peruukin kanssa työskentelyä on hankala suunnitella, ja parhain tulos yleensä syntyy vain kokeilemalla.



Kuva 4. Suunnitelma mekosta, vyöstä ja kengistä edestä ja takaa.



Kuva 5. Suunnitelma takista edestä ja takaa.

Näiden suunnitelmien tarkoituksena oli enemmänkin varmistaa, että minulla on otettuna huomioon kaikki puvun osat, jotka tulisi valmistaa. Tukeuduin koko valmistusprosessin aikana enemmän valitsemini lähdemateriaaleihin kuin tähän suunnitelmaan, sillä lähdemateriaalit ovat aina loppujen lopuksi tarkempia kuin omat piirrokseni.

Kun luonnostelma oli valmis, lähdin etsimään kaavoja. Mekon yläosan kaava on kopioitu minulle istuvasta peruspitkähihaisesta, jota kuosittelin asuun sopivaksi. Mekon helman päädyin tekemään puolikellohameen kaavalla, jota muokkasin ottamalla huomioon vyötärölle tulevat laskokset sekä helman korkeuden takana ja edessä. Takin pohjakaava löytyi Suuri Käsiyö-lehden vuoden 2017 toukokuun lehdestä. Tätäkin kaavaa kuosittelin itselleni sopivaksi. Vyöhön en tehnyt erillistä kaavaa.

Ensimmäisenä ostin kankaat mekkoon sekä takkiin. Mekon ulkokankaaksi valitsin vaalean puuvillakankaan. Päädyin materiaalissa puuvillaan, sillä se laskeutuu kauniisti, väri osui hyvin lähdemateriaaliin sekä pinta oli luonnollisen näköinen, eikä esimerkiksi liian kiiltävä. Ulkokangas ei myöskään saanut olla liian läpikuultava, jotta oranssi vuorikangas ei näy siitä läpi. Mekon vuorikankaaksi valikoitui oranssi luomupuuvillainen kangas. Vuorikankaan valinnassa oli tärkeää, että kangas ei ollut aivan räikeän oranssi. Lisäksi sen tuli olla painoltaan ja ominaisuuksiltaan samankaltainen vaalean kankaan kanssa (kuva 6). Mekkoon ostin myös kevyttä tukikangasta, joka tulisi käyttöön pääntiellä.

Takin ulkokankaassa tärkeää oli, että se näyttäisi pellavaiselta. Löysin tarpeeksi kevyttä puoliksi puuvillaista ja puoliksi pellavaista kangasta, joka oli täydellinen takkiin. Takin vuorikankaaksi valikoitui tummanruskea täyspuuvillainen kangas. Vuorikankaan värillä ei ollut suurta merkitystä, sillä se ei näy lähes ollenkaan takin ollessa päällä. Valitsin juuri puuvillan pellavakankaan kanssa vuorikankaaksi, sillä pellavaa kovempi puuvilla tuo takkiin ryhdikkyyttä kuitenkin tekemättä siitä liian jäykkää (kuva 6). Takin reunaa kiertää vaalea koristenauha, johon valitsit valmista vaaleaa vinonauhaa. Pyrin valitsemaan nauhan mahdollisimman saman väriseksi mekkokankaan kanssa, näin se näyttäisi kuin se olisi tehty samasta kankaasta mekon kanssa.



Kuva 6. Vasemmalta oikealle: mekon vuorikangas, mekon ulkokangas, takin ulkokangas ja takin vuorikangas.

Vyön kankaan, kengät sekä muut materiaalit, kuten maalit ja kirjontatarvikkeet ostin vasta myöhemmässä vaiheessa asun valmistusta. Tähän valintaan päädyin muun muassa rahanmenon jakamiseksi tasaisemmin koko prosessin aikana.

Ennen kankaiden leikkaamista ja ompelun aloittamista, pesin kaikki kankaat niiden pesuohjeiden mukaan. Pesu poistaa kankaasta mahdolliset liat ja kemikaalit sekä varmistaa, ettei valmis vaate kutistu pesussa. Vaikka en todennäköisesti sellaisenaan pese valmista tuotetta pesukoneessa, on kankaat silti hyvä kutistaa. Näin leikkuuvaiheessa tietää, kuinka paljon kangasta on oikeasti käytettävissä.

4.2 Tuotteen valmistaminen

4.2.1 Kaavojen piirtäminen ja kuositelu sekä kankaiden leikkaaminen

Ensimmäisenä vaiheena oli piirtää ja kuositella vaatteiden kaavat. Etsin vaatekaapistani itselleni tarpeeksi ihonmyötäisesti istuvan pitkähihaisen paidan, josta jäljensin itselleni yläosan kaavat. Yläosaa varten tarvitsin paidasta etukappaleen, takakappaleen ja hihojen kaavat. Jäljensin paidasta nämä kappaleet asettelemalla paidan tasaiselle alustalle, asettamalla kaavapaperin vaatteen päälle ja piirtämällä halutun kappaleen kaavapaperille. Kun kaava oli jäljennetty, lähdin luonnostelevaan etu- ja takakappaleiden pääntielle scallop-reunaa. Scallop-reunalla tarkoitetaan tässä kontekstissa reunaa, jossa on toistuvia tasaisia

kaarrokkeita. Merkitsin ensin kaavaan, kuinka alas halusin pääntien laskevan sekä etukappaleessa että takakappaleessa sekä kuinka jyrkästi pääntie laskeutuu. Tämän luonnostelman päälle suunnittelin scallop-reunan muotoa ja kaarrokkeiden asettelua. Laskin lähdemateriaalista, kuinka monta kaarroketta pääntielle pitäisi tulla ja yritin saada kaavaan tarkasti tämän määrän. Jouduin kuitenkin tästä määrästä hieman poikkeamaan, jotta sain yläosan istumaan itselleni oikein. Käytin kaarrokkeiden piirtämisessä apuna esimerkiksi pyöreitä kynttiläpurkin kansia, jotta muodoista tulisi mahdollisimman tasaisia. Käyttäen omista varastoistani löytynyttä ylimääräistä kangasta, tein yläosasta kaksi eri kokeiluversiota, joilla sain testattua yläosan istuvuuden. Tässä vaiheessa oli siis yläosan kaava saatu kuositeltua niin, että olin siihen tyytyväinen.

Olin päättänyt tehdä hameosuuden kellohameena, joten seuraava vaihe oli selvittää, kuinka runsaana helma kannattaisi tehdä. Vaihtoehtoinani oli tehdä helma neljäsosa-, puoli- tai täyskellohameena. Vertailin näiden eri vaihtoehtojen siluetteja, sillä riippuen kuinka paljon kangasta hameeseen käyttää, sitä enemmän siihen tulee luonnostaan laskoksia. Minun tuli myös ottaa huomioon se, että mekon vyötärölle ommellaan lisälaskoksia, jolloin hameeseen tulee vielä lisää runsautta. Päädyin lopulta valitsemaan puolikellohameen, näin helma olisi sopivan A-linjainen, mutta laskosten lisäysten jälkeen siinä olisi hieman lisää runsautta, joka taas tuo helmaan liikettä.

Puolikellohame leikataan kaksin kerroin taitetun kankaan kulmasta ja kaavaan tarvittava ympyrän säde lasketaan kaavalla, jossa r = ympyrän säde:

$$\frac{\text{vyötärön ympäryys cm}}{\pi} = r$$

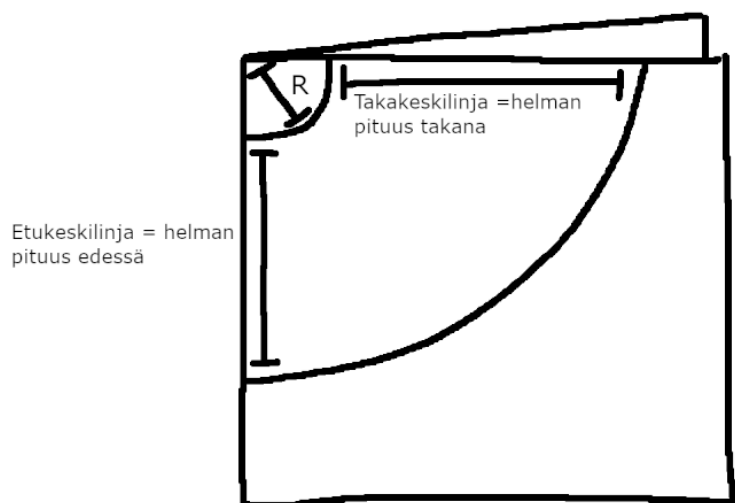
Lisäsin vyötärön ympäryksen mittaan laskoksiin tarvittavat senttimäärät, eli lopullinen vyötärön ympäryys oli paljon suurempi mitä omani oikeasti on. Laskoksia tulee vyötärölle yhteensä kahdeksan kappaletta, ja jokaiseen laskokseen tarvitaan 4 cm lisää kangasta. Vyötärön ympäryys siis koostui oikeasta vyötärön ympäryksen mitasta eli 92 cm, kahdeksan kertaa 4 cm laskoksia varten ja saumavara 2 cm. Näistä mitoista saatiin seuraava laskutoimitus:

$$\frac{92 + (8 \cdot 4) + 2}{\pi} = 40,127 \dots \approx 40$$

Lisäksi kaavaa varten tarvitaan haluttu helman pituus. Koska mekossa helma on eri pituinen takaa ja edestä, tarvitsin kaksi eri mitta. Näiden mittaamisissa käytin ulkopuolisen apua, jotta

mittoihin ei tulisi mittavirhettä. Edessä helma laskeutuu noin puolissäreen ja takana helma tulee lattiaan asti. Näitä mitatessa oli tärkeää, ettei mittanauhaa vedä täysin suoraan ja tiukasti kohtisuoraan alaspäin, sillä helma ei tule lopullisesti laskeutumaan niin. Mittoja ottaessa mittanauha siis annettiin laskeutua rennosti lattiaan.

Kaksin kerroin taitetun kankaan kulmaan piirretään neljäsosaympyrä käyttäen aiemmin laskettua ympyrän sädettä. Kankaan kulma toimii ympyrän keskipisteenä, josta ympyrän säde mitataan. Kankaan toiseen sivuun merkitään haluttu helman pituus edessä ja toiseen reunaan helman pituus takana. Nämä kaksi merkkiä yhdistettiin tasaisella kaarella (kuva 7). Samalle kankaalle asettelin myös yläosan kaavat, eli etu- ja takakappaleen sekä hihat. Koska takakappale leikataan keskitakalinjalta auki vetoketjua varten, lisäsin tämän linjan molemmille puolille 1 cm:n saumavaroja varten. Mekon vuorikangas leikattiin samalla tavalla, ja käytin jo leikattuja kappaleita mallina, jotta paloista tulisi mahdollisimman samankokoisia. Leikkasin kaikki tarvittavat kappaleet kankaalta käyttäen 1 cm:n saumavaraa. Lisäksi leikkasin takakappaleet kahteen osaan keskitakasaumaa pitkin.



Kuva 7. Puolikellohameen leikkaaminen kankaalta.

4.2.2 Mekon ompelu

Aloitin ompelun mekon ulkokankaasta. Ensimmäisenä vaiheena oli huolitella kaikki kappaleet, sillä vaikka mekosta tulee täysin vuoriteltu eivätkä saumavarat näy, huollittelu estää kankaan mahdollisen purkautumisen. Ensimmäisenä silitin pääntielle kevyen tukikankaan, joka antoi pääntien reunaan hieman ryhtiä (kuva 8). Ostin todennäköisesti hieman huonoa

tukikangasta, sillä jouduin silittämään sitä useaan kertaan uudestaan, jotta se tarttuisi kankaaseen kunnolla.

Ompelin yläosan tavallisessa ompelujärjestyksessä, eli ensin etu- ja takakappaleiden olkasaumat yhteen, istutin hihat kädentielle ja viimeisenä ompelin sivusaumat kiinni, ensin kainalosta helmaan ja sitten kainalosta hihansuuhun.



Kuva 8. Tukikankaan silitys pääntielle.

Tässä vaiheessa kokeilin yläosan istuvuutta, ja totesin, etten ole tyytyväinen siihen. Kädentie kiristi hieman, joka vaikutti käsien liikkuvuuteen. Lisäksi yläosa oli kyljistä liian väljä eli se oli liian iso. Ensimmäisenä korjauksena ompelin kädentien pyöriön uudestaan 0,5 cm saumavaralla, joka toi niihin hieman tarvittua väljyyttä. Seuraavaksi ompelin etukappaleen helmaan kaksi muotolaskosta, jotka korjasivat väljyyttä vyötäröllä, erityisesti rintojen alla. Viimeisenä kavensin yläosaa sivusaumoista. Näillä muutoksilla sain yläosasta istuvamman ja ryhdikkäämmän.

Yläosan vuori ommeltiin täysin samoilla vaiheilla kuin ulkokangas ja tein samat korjausmuokkaukset myös vuoreen. Ulkokangas ja vuori yhdistettiin ompelemalla ne ensin yhteen pääntieltä nurjat puolet vastakkain, kiinnittäen tarkasti huomiota siihen, että scallop-reunasta tulee siisti ja tasainen. Leikkasin pääntien saumavaraan aukileikkauksia, jotta sain

kaarrokkeet käännettyä oikeinpäin siististi. Käänsin vaatteet sisäkkäin niin, että kankaiden nurjat puolet olivat vastakkain. Näin kaikki saumavarat jäivät piiloon kankaiden väliin. Silitin pääntien varmistaen, että oranssi vuorikangas jää selvästi vaalean kankaan alle ja tein pääntielle päällitikkauksen muutama millimetrin päähän reunasta. Päällitikkauksella reuna pysyy paremmin tasaisena (kuva 9).

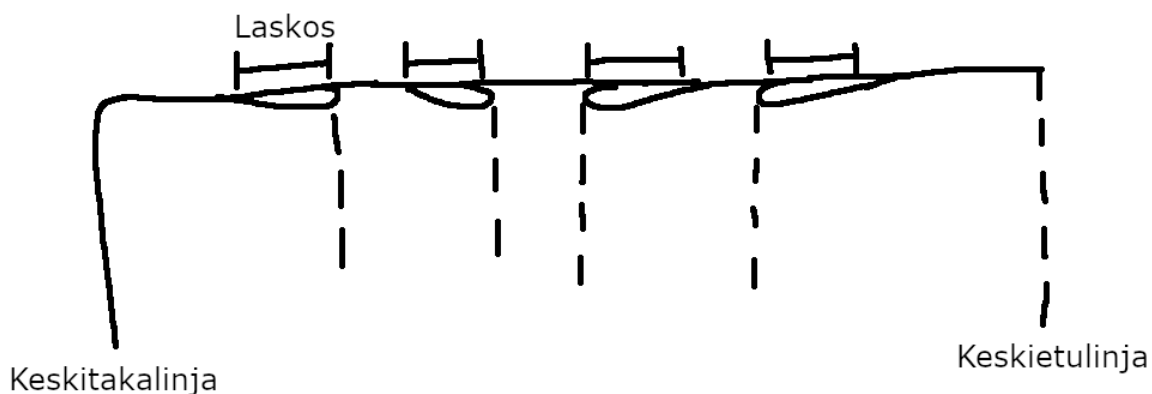


Kuva 9. Pääntien päällitikkaus.

Tässä vaiheessa kokeilin yläosaa uudestaan päälle ja istuvuus vaikutti hyvältä. Lyhensin hihoja hieman ja leikkasin hihansuihin lähdemateriaalissa näkyvän pyöristykseen, käänsin saumavarat sisään ja huolittelin hihansuut tekemällä niihin päällitikkauksen, joka samalla kiinnitti kankaat toisiinsa. Tässä vaiheessa yläosasta on vielä helma sekä selkä auki ja oli aika siirtyä mekon helman ompelemiseen.

Ompelin molemmat helmakappaleet yhteen vyötäröltä nurjat puolet vastakkain, sillä niiden käsitteleminen yhtenä kappaleena oli helpompaa. Sommittelin helmaa vyötärölleni ja testailin, mihin kohtaan laskokset asettuisivat parhaiten. Hameeseen tuli vyötärölle yhteensä kahdeksan laskosta, joista neljä on selvästi enemmän mekon etupuolella ja kaksi takapuolella.

Työskentelyn selventämiseksi jaoin laskokset päässäni niin, että kummallakin puolella vartaloa on neljä laskosta, joista kaksi on taiteltu taaksepäin ja kaksi eteenpäin (kuva 10). Huomasin tässä vaiheessa vyötärön ympäröityksen olevan hieman liian iso, sain laitettua muutaman sentin lisää takana oleviin laskoksiin, ja tällä sain hieman lisävolyymia taakse. Kun olin tyytyväinen laskosten paikkaan, ompelin ne kiinni. Lisäksi ompelin jokaista laskosta kiinni pystysuunnassa muutaman senttimetrin (kuva 11).



Kuva 10. Helman laskosten asettuminen.



Kuva 11. Helman laskokset ommeltu kiinni.

Kun laskokset oli ommeltu kiinni, testailin, kuinka korkealle haluan vyötärösauman asettuvan. Olin tarkoituksella jättänyt yläosan helmaan liikaa saumavaraa, jotta minulla oli tarpeeksi liikkumisvara vyötärösauman korkeuden päättämisessä (kuva 12). Päätin asettaa sauman vyötäröni kapeimpaan kohtaan, sillä se tuntui paikkana eniten imartelevalta ottaen huomioon mekon siluetin. Leikkasin yläosan helmasta ylimääräisen saumavaran pois, taitoin ne sisään ja asettelín hameen vyötärön yläosan ulkokankaan ja vuorikankaan väliin.



Kuva 12. Vyötärösauman korkeuden testailua.

Ompelin vyötärösauman kiinni, jättäen selässä molemmista reunoista n. 5 cm ompelematta, jotta saan myöhemmin ommeltua vetoketjun kiinni keskitakasaumaan. Ompelin helmassa ulkokankaan takasauman kiinni ja ompelin piilovetoketjun ulkokankaaseen. Vetoketjun oikea puoli asetellaan kankaan oikeaa puolta vasten. Vetoketjun nauhaosa asettuu saumavaraa vasten ja hammastus jää ikään kuin sisemmälle. Ommel tehdään mahdollisimman lähelle vetoketjun hampaita, melkein kuin niiden alle, jotta vetoketjun ollessa kiinni hammastus näkyisi mahdollisimman vähän. Vetoketjun toinen puoli ommellaan samoin.

Koska halusin mekosta täysin vuoritettun enkä halunnut, että vetoketjua näkyy mekon sisäpuolella tai sen ompelaita mekon ulkopuolella, jouduin ompelemaan vetoketjun käsin kiinni vuorikankaaseen. Käänsin vuorikankaan takakappaleen saumavaran nurjalle ja ompelin sen käsin kiinni vetoketjuun, varoen etteivät tikit näy ulkopuolella (kuva 13). Viimeisenä ompelin helman vuorikankaan takasauman kiinni ja tasasin helman kankaat saman pituisiksi. Helman huolittelin kaksinkertaisella pääärmeellä. Tässä vaiheessa mekko oli siis koristeita vaille valmis.



Kuva 13. Piilovetoketjun ompelu käsin kiinni mekon vuorikankaaseen.

4.2.3 Takin ompelu

Seuraavaksi rupesin ompelemaan takkia. Kankaan leikkaamisen jälkeen huolittelin kaikkien kappaleiden reumat. Varsinkin pellavakangas purkautui todella helposti, joten huolittelu piti tehdä tarkasti. Olin piirtänyt takin kaavasta kaksi eri versiota, sillä en ollut täysin varma oikeasta koosta. Päädyin lopulta käyttämään pienemmän koon kaavaa. Kaava on Suuri Käsityö-lehdestä löytynyt jakun ohje, jota kuositelin itselleni sopivaksi. Jätin kaavasta tekemättä alaosan, sillä haluamani malli on hieman lyhyempi. Kaavassa oli takakappaleet jaettu kahteen osaan, mutta koska en halunnut selkään saumaa, yhdistin takakappaleet yhdeksi

kappaleeksi. Kaavassa on myös kahdesta eri osasta muodostuva sivukappale. Yhdistin myös nämä kaksi yhdeksi sivukappaleeksi, joka vähensi ylimääräisten saumojen määrää ja teki takin mallista hieman yksinkertaisemman.

Lähdemateriaalissa näkyy takin etureunassa kaarreyksityiskohta, jonka piirsin kaavaan. Mekon tavoin myös takki on täysin vuoritettu. Ompelin ensin pellavakankaasta takin ulkopuolen kaavan ohjeiden mukaan. Ensimmäisenä ompelin etukappaleiden rintamuotolaskokset ja silitin ne auki (kuva 14) Ompelin sivukappaleet etukappaleisiin ja tikkasin saumavarat taaksepäin. Seuraavaksi ompelin sivukappaleet takakappaleeseen ja tikkasin saumat eteenpäin. Seuraavaksi ompelin etu- ja takakappaleiden olkasaumat yhteen sekä ulomman kauluksen keskitakasauman. Ulommalla kauluksella tarkoitetaan etukappaleista tulevia osia, jotka ommellaan seuraavassa vaiheessa pääntielle. Tällä ratkaisulla takkiin tulee pieni pystykaulus. Kauluksen ja olan kulmissa tehtiin aukileikkauksia saumavaraan ja ulompi kaulus ommeltiin pääntielle. Tämä vaihe vaati hieman pyörittelyä ja kokeilua, ennen kuin ymmärsin, miten kaulus oikeastaan ommellaan kiinni.



Kuva 14. Takin rintamuotolaskosten ompelu.

Hihat koostuvat kahdesta erillisestä kappaleesta, ala- ja päällihihasta. Saadakseni kokonaisen hihan ompelin nämä kappaleet yhteen oikeat puolet vastakkain ja tikkasin saumavarat päällihihan puolelle. Hihojen istuttamista varten ompelin hihojen pyöriöille poimulangat, eli kaksi vierekkäistä pitkällä pistolla ommeltua lankaa, joita vetämällä hihojen pyöriön saa

rypytettyä oikeaan mittaan. Tasoitin poimulankojen avulla hihojen pyöriöiden mitat kädenteiden mittaan ja ompelin hihat kiinni kädenteille. Päätin vielä lopuksi tehdä takin etuosasta suuremman leikkaamalla siitä muutaman sentin pois (kuva 15).



Kuva 15. Takin etureunan suoristaminen.

Kun ulkokangas oli valmis, lähdin suunnittelemaan takkiin tulevia kirjontakuvioita. Takkiin tuli kirjontakuvioita hihoihin, olkapäille, kaulukseen ja etureunaan. Päätin tehdä kirjonnin vasta kun takin ulkopuoli oli jo ommeltu, sillä kuvioiden asettelu oikeisiin kohtiin erillisissä kappaleissa olisi ollut haastavaa. Lähdemateriaalissa osa kirjontakuvioista ja niiden väreistä erottuivat hieman huonosti, eli tämä vaihe vaati hieman mielikuvitusta tekijältä. Esimerkiksi olkapäille tulevat isot kuviot olivat haastavat suunnitella (kuva 16). Kuvioiden värit päätin mekossa olevien koristeiden perusteella, sillä halusin niiden olevan mahdollisimman yhtenäiset.



Kuva 16. Kuvankaappaus elokuvasta Frozen 2.

Piirsin kuvioista sapluunat paperille, joita sommittelin takkiin. Takissa toistuivat eri puolilla tietynlaiset kuviot, joten kun sain kuviosta yhden version, johon olin tyytyväinen, tein siitä eri kokoisia versioita eri kohtia varten. Näin kuvio säilyi saman mallisena kaikissa kuvioissa, riippumatta sen koosta. Piirsin kuviot kevyesti ohuella tussilla kankaalle ja kirjoitin kuviot käsin käyttäen apuna kirjontakehystä (kuva 17). Pääasiassa käytin kuvioiden tekemiseen etupistoja ja laakapistoja ja jaoin kirjontalangan kahteen tai kolmeen lankaan, riippuen siitä kuinka isoa kuviota tein. Kirjonta aiheutti hieman haasteita, sillä kangasta oli paikoittain hankala saada tarpeeksi kireälle. Kangas oli myös yllättävän harvaan kudottua, joka aiheutti haasteita.



Kuva 17. Takin kirjontakuvioiden tekoa.

Kun kirjonta oli valmis, ryhdyin seuraavaksi ompelemaan takin vuorta. Vuoren ompeluvaiheet poikkesivat hieman ulkokankaan ompelusta. Myös vuorikankaasta leikatut palaset huolittelin ennen ompelua. Ensimmäisenä ompelin rintamuotolaskokset ja silitin ne auki. Sitten ompelin etualavarat ja sisemmät kaulukset etukappaleiden vuoriin. Koska etualavaran kappale oli leikattu pellavakankaasta, takin ollessa päällä sen vuori ei näy. Sitten ompelin sivukappaleet etukappaleisiin. Takakappaleeseen tein väljyysslaskoksen keskitakalinjaa pitkin taittamalla takakappaleen puoliksi oikeat vastakkain ja ompelemalla keskitakalinjaa 5 cm pääntieltä alaspäin sekä helmasta ylöspäin. Sitten silitin tämän laskoksen auki. Vuoressa takakappale koostuu kahdesta osasta, samalla tavalla kuin etukappaleen alavara, joten seuraavaksi ompelin takakappaleen pääntien alavaran vuoreen. Sitten yhdistin etu- ja takakappaleiden olkasaumat ja ompelin sisemmän kauluksen keskitakasauman. Olan ja kauluksen kulmiin tehtiin saumavaraan aukileikkauksia ja sisempi kaulus ommeltiin pääntielle, samalla tavalla kuin ulkokankaassa. Hihat ompelin samalla tavalla kuin ulkokankaassa.

Valmiit kappaleet asetettiin sisäkkäin nurjat puolet vastakkain. Avoimeksi jääneet reunat eli helman sekä etureunan huolittelin vaalealla vinonauhalla. Nauhan asettumista etureunan kaarreyksityiskohtaan yritin ensin hieman testilla neulaamalla nauhan siihen kiinni, mutta lopulta päätin vain ommella ja kokeilla, miten nauha asettuu siihen itsestään. Koska nauha oli valmiina ostettua, oli se valmiiksi taiteltu niin, että sen reunat jäävät nauhan sisälle. Ompelin nauhan ensin takin ulkopuolelle avaamalla nauhan, asettamalla sen ja takin oikean puolet vastakkain ja reunat kohdakkain. Sitten ompelin nauhan kiinni reunaa lähimmän taitelinjan kohdalta, aloittaen ja lopettaen niskaan. Sitten käänsin nauhan takin nurjalle puolelle ja ompelin kiinni läheltä nauhan reunaa (kuva 18).



Kuva 18. Valmis takki, jossa näkyy vuorituisuus ja etureunan nauha.

Lähdemateriaalissa takissa näyttää olevan käänne hihansuissa. Päätin tehdä nämä erillisestä kappaleesta kangasta, sillä taitteista tulee silloin varmemmin siistimmät ja niistä saa helpommin tehtyä oikean kokoiset. Mittasin, kuinka korkean käänneestä halusin, ja leikkasin vaaleasta mekkokankaasta palaset, joiden korkeus oli kaksi kertaa haluttu käänneen korkeus ja pituudeltaan hihansuun ympäryys. Taitoin kappaleet pituussuunnassa kaksinkerroin ja ompelin lyhyet sivut yhteen, tehden kappaleesta putkilon. Tämän kappaleen käänsin leveysuunnassa kaksin kerroin, asettelin hihan sisään avoimet reunat kohdakkain ja ompelin kiinni. Kun putkilon käänsi hihan päälle, se näytti kuin hiha olisi vain käännetty. Tein hihansuuhun vielä päällitikkauksen, jotta käänne pysyy paremmin paikallaan hihan päällä.

4.2.4 Kenkien muokkaus

Seuraavaksi lähdin suunnittelemaan kenkiä. Päätin etsiä kirpputorilta sopivia korkokenkiä pohjaksi. Alun perin yritin etsiä jo valmiiksi vaaleita kankaisia kenkiä, mutta en sellaisia löytänyt. Jouduin siis tyytymään etsimään vain oikean kokoisia ja mallisia kenkiä, joita lähtisin sitten muokkaamaan enemmän. Kengässä ei saanut olla avointa kärkeä, korkoa tuli

olla noin 5 cm ja sisä- ja ulkoreunan tulisi olla matala. Tärkeintä kuitenkin oli, että kengät olisivat mukavat jalassa. Löysin mustat nahkaiset kengät näillä kriteereillä, joihin päädyin tekemään erilliset kankaiset päällysteet eli boot coverit. Boot cover on yleisesti kankaasta tehty, kengän päälle laitettava kappale, joka muuttaa kengän ulkonäköä, esimerkiksi väriä tai muotoa.

Lähdin tekemään boot covereita peittämällä kengän ulkopinnan kokonaan maalarinteipillä ja piirtämällä teippiin ne alueet, joista kengän ulkopinta muodostuu. Tällä tavalla saan kengästä kaavan, joilla pystyn tekemään niihin kangaspäällysteet. Päädyin tekemään päällysteeseen neljä saumaa: taakse, eteen varpaiden päälle ja molempiin sivuihin. Irrotin teipin varovasti kengän päältä, leikkasin teippiin piirretyt kaavat irti ja tein näistä vielä paperiset kaavat laittamalla teippikaavat paperille (kuva 19). Tein takasaumaan vielä lisäksi kaksi muotolaskosta, jotta päällyste asettuisi paremmin kengän päälle.



Kuva 19. Maalarinteipillä tehdyt kaavat kengistä.

Leikkasin palaset samasta vaaleasta kankaasta, josta tein mekon. Ompelin saumat kiinni ja asettelin päällysteen kengän päälle. Tässä vaiheessa pystyi vielä varmistamaan, että päällyste oli oikean mallinen eikä esimerkiksi liian iso tai pieni. Liimasin kankaan kiinni ensimmäisenä kengän alareunaan eli siihen saumaan, josta kengän pohja alkaa. Kun alareuna oli liimattu koko kengän ympäri, tein muutamia aukileikkauksia päällysteen yläreunaan, taitoin sen kengän sisäpuolelle ja liimasin kiinni. Kengän ollessa jalassa kengän sisäpuolelle liimattu reuna ei näy. Liimasin vielä alareunaan koristenauhan, jolla sain peitettyä muutaman hieman

huonosti liimatun kohdan. Alun perin olin suunnitellut maalaavani koron vaaleaksi, mutta maali ei tarttunut hyvin koron liukkaaseen muovipintaan. Kokeilin rikkoa koron pintaa kevyesti hiekkapaperilla, jos maali tarttuisi paremmin, mutta en saanut pinnasta tarpeeksi siistiä. Lopulta tein korosta samanlaisen kaavan maalarinteipin avulla ja peitin koron samalla vaalealla kankaalla. Kengistä tuli näin yhtenäisemmät ja tasaisemman väriset. Tässä vaiheessa kengät olivat kärkien kuviota vaille valmiit.

4.2.5 Mekon kuviointien suunnittelu ja maalaaminen

Seuraavaksi lähdin suunnittelemaan mekon kuviointia. Päätin tehdä kuviot maalaamalla, sillä kuviot olivat niin laajoja, että kirjomalla en niitä olisi saanut tehtyä ajallaan. Etsin pitkään sopivia värejä kangasmaaleissa, ja tämä osoittautui yllättävän hankalaksi. Olisin toivonut löytäväni sopivat värit valmiina, jotta niitä ei tarvitsisi sekoittaa useaan kertaan uudestaan. Tarvitsin kuvioihin okran väristä, lilaa ja vaaleanpunaista maalia, ja paras vaihtoehto olisi käyttää kangasmaalia (kuva 20). Kangasmaali on tarpeeksi peittävää eikä kuivu kovaksi, vaan säilyttää joustavuuden. Pitkän etsinnän jälkeen päädyin ostamaan valkoisen, lilan ja vaaleanpunaisen värin kangasmaalina ja okran korvasin kultaisella akryylimaalilla. Tykästyin kultaiseen akryylimaaliin, sillä se olisi hyvä kontrasti muihin väreihin verrattuna. Kultaisessa on kaunis kiilto ja se nousee hienosti esiin valkoisesta kankaasta. Akryylimaali tarttuu myös kankaalle hyvin, mutta se ei jousta yhtä hyvin kuin kangasmaali. Akryylimaalin kanssa siis tulee olla tarkkana, ettei kuvioita maalaa liian paksusti. Koska muita värejä ei löytynyt suoraan sen sävyisinä kuin halusin, päätin sekoittaa ne itse ostamistani väreistä. Tein vaaleanpunaisesta hieman vaaleampaa sekoittamalla siihen valkoista ja lilaan sekoitin hieman punaista akryylimaalia, jolla sain siitä hieman syvemmän punaiseen taittavan tumman purppuran.



Kuva 20 Referenssikuva mekon koristeita. Kuva: The art of Frozen 2.

Yritin aluksi piirtää jonkinlaista suunnitelmaa siitä, miten lähdän maalaamaan kuvioita mekkoon. Lopulta päädyin ajanpuutteen takia maalaamaan kuviot vapaalla kädellä kankaalle yksi osio kerrallaan vain seuraamalla lähdemateriaalia silmämääräisesti. Yläosassa kuvio toistuu samanlaisena koko miehustan ympäri, joten sitä oli helppo seurata. Helmassa kuvio muuttuu helman pidentyessä, eli se on hieman erilainen edessä ja takana. Tämä aiheutti helman kuviota tehdessä hieman haasteita, sillä lähdemateriaalissa ei näkynyt kunnolla koko kuviointia. Ajanpuutteen takia tein myös päätöksen jättää tiettyjä kuvioita maalaamatta, jotka eivät asun ollessa päällä tule näkymään. Näitä olivat esimerkiksi hihansuiden kuviot sekä vyötäröllä osittain vyön alle jäävän alueen kuviot.

Päätin ensimmäisenä kokeilla maaleja kenkien koristeisiin. Olin jo takin kirjontakuvioita varten tehnyt koristeista sapluunan, jota sain helposti käytettyä myös kenkiin. Piirsin sapluunan avulla kengän päälle ja maalasin kuvion kenkään käyttäen eri kokoisia pensseleitä (kuva 20). Koska olin tyytyväinen sekoittamiini väreihin ja maalaus vaikutti onnistuneen hyvin, seuraavaksi siirryin maalaamaan mekon koristeita.



Kuva 21. Valmis kenkä.

Aloitin mekon koristeiden maalaamisen mekon yläosasta. Laitoin mekon mallinukan päälle ja ensimmäisenä tein pääntien kuvioinnit. Käytin maalaamiseen pääasiassa erikokoisia ohuita pensseleitä ja pallojen tekemiseen eri kokoisten kynien päitä. Niillä pallot sain tehtyä nopeasti ja niistä tuli tasaisen kokoisia verrattuna siihen, että olisin tehnyt jokaisen käsin. Kun pääntie oli valmis, siirryin miehustan kuvioihin. Ennen maalaamista piirsin muutamia apuviivoja kankaalle, joilla varmistin kuvioden asettumisen tasaisin välein. Maalasin kuviot aina yksi osio kerrallaan, eli aloitin isommista kokonaisuuksista ja sitten siirryin yksityiskohtiin.

Kun koko yläosan kuviot olivat maalattu ja maali ehtinyt kuivumaan kunnolla, siirryin helman maalaamiseen. Tässä vaiheessa ongelmaksi tuli se, että lähdemateriaalista oli todella haastava päätellä, miten kuviot oikeasti kankaalle asettuvat. Jouduin siis turvautumaan omaan luovuuteen ja päätöksentekoon. Tasoitin helman parhaani mukaan tasaiselle alustalle, tässä tapauksessa lattialle ja asettelin laskokset oikein. Helman kuviot ikään kuin jatkuvat miehustasta alaspäin, joten pyrin varmistamaan, että kuviot kohtaavat vyötärösauman kohdalla. Maalasin helman kuviot ensin etupuolelle ja kun ne olivat kuivuneet, siirryin takapuolelle. Maalaamisessa etenin ylhäältä alas, jotta pystyin helpommin seuraamaan, mitä olen jo maalannut (kuva 22). Maalaamisen aikana pidin jatkuvasti auki mallikuvia, joista pystyin tarkastamaan, mitä kuviota maalaan ja millä värillä. Maalin kiinnittämiseksi silitin kaikki kuviot leivinpaperin läpi ohjeiden mukaisesti.



Kuva 22. Mekon etupuolen kuvioiden maalaamista.

4.2.6 Vyön ompelu

Kun kaikki kuviot oli maalattu, lähdin tekemään vyötä. Lähdemateriaalissa vyö näyttää olevan leveä nauha, joka on solmittu vyötärölle. Kuitenkin oikeassa vaatteessa tällaisella ratkaisulla toteutettu vyö olisi todennäköisesti hankala solmia niin, että se asettuisi siististi. Siksi jaon vyön kahteen erilliseen osaan, vyötärön ympärille tulevaan kappaleeseen ja takana oleviin nauhoihin. Vyötärölle tuleva osa on yksinkertainen suorakaiteen muotoinen kappale, joka kiinnittyy tarranauhalla. Nauhat ovat yksi yhtenäinen kappale, jonka päässä on lenkki. Tämä lenkki pujotetaan vyön ympärille selän takana ja samalla se peittää vyön tarranauhan. Halusin vyön kankaan olevan mahdollisimman samaa sävyä muiden asussa olevien lilojen osien kanssa. Päädyin ostamaan tummanlilaa hieman venyvää kangasta, sillä se oli väriltään lähimpänä etsimääni ja se oli myös tarpeeksi paksua. Suunnittelin tekeväni vyön kaksinkertaisena kappaleena, jonka toinen puoli olisi tuettu tukikankaalla, joka toisi vyöhön ryhtiä. Ilman tukikangasta vyö saattaisi käytössä mennä rumasti kasaan.

Päätin, kuinka leveän vyöstä haluan ja sen perusteella tein laskelman, kuinka ison palan kangasta tarvitsen vyöhön. Koska vyöstä tulisi kaksinkertainen, tarvitsin kappaleen, jonka pituus olisi vyötärön ympäryys ja korkeus vyön leveys kaksinkertaisena. Leikkasin lilasta kankaasta oikean kokoisen kappaleen, taitoin kappaleen kaksin kerroin pituussuunnassa ja ompelin avoimet reunat kiinni, jättäen toisen lyhyistä sivuista auki. Vyön toiselle puolelle silitin jäykän tukikankaan ja käänsin vyön ympäri (kuva 23). Kun vyöstä teki kaksinkertaisen, tukikangas jäi piiloon vyön sisälle.



Kuva 23. Tukikankaan silytys vyöhön.

Kun vyö oli käännetty oikeinpäin, auki jätetyssä lyhyessä reunassa käänsin saumanvarat nurjalle ja ompelin reunan kiinni, tehden samalla koko vyöhön päällitikkauksen muutaman millin päähän reunasta. Kiinnitystä varten ompelin vyön päihin palat tarranauhaa.

Vyössä on takana kaksi nauhaa, jotka lähdin tekemään erillisenä osana, joka laitettaisiin selän puolella vyön päälle. Ensimmäisenä mittasin, kuinka pitkät nauhoista halusin. Tein nauhoista hieman eri pituiset, jotta niissä olisi vaihtelua. Pidempään nauhaan lisäsin pituuteen kaksi kertaa vyön leveyden. Tämä ylimääräinen mitta käytettäisiin tekemään lenkki, joka laitetaan

vyön ympärille pitämään nauhat kiinni vyössä. Leikkasin kappaleet irti kankaasta, ompelin nurjat puolet vastakkain pitkät sivut ja toisen lyhyen sivun kiinni. Tähän lyhyeen sivuun tein viiston reunan. Toisen lyhyen sivun jätin avoimeksi kääntämistä varten. Toistin samat vaiheet lyhyemmän nauhan kanssa. Käänsin molemmat nauhat oikein päin, käänsin kääntöaukon saumanvarat sisälle ja ompelin koko kappaleen ympäri päällitikkauksen muutaman millin päähän reunasta. Pidemmässä nauhassa ompelin suoran lyhyen sivun lenkiksi, joka mahtui vyön ympärille. Lyhyemmän nauhan ompelin käsin kiinni pidempään nauhaan lenkin juureen. (kuva 24) Viimeisenä vaiheena maalasin vyöhön etupuolelle koristeet, käyttäen jo aiemmin kirjontaa varten tekemiäni sapluunoita.



Kuva 24. Valmis vyö kuvattuna takaa.

4.2.7 Kaulakorun teko

Mietin pitkään, mistä materiaalista tekisin kaulakorun. Halusin sen olevan kevyt ja siro, jolloin esimerkiksi fimo-massa ei olisi sopiva materiaalivaihtoehto. Sain käyttööni

alumiinilevyä, joka oli tarpeeksi ohutta helppoon käsittelyyn. Suunnittelin korun muodon ensin paperille, jonka avulla piirsin kuvion metallilevyyn. Kuvion sai helposti leikattua metallista saksilla, ja leikkaamisesta jääneitä teräviä reunoja hioin kevyesti metalliviiloilla. Korun päihin tein ketjun kiinnittämistä varten piikillä reiät, jotka myös hioin pyöreillä viiloilla. Koska metalli oli alun perin hopean värinen, päällystin korun kultaisen värisellä kynsilakalla. Tätä piti laittaa muutamia kerroksia, jotta siitä tuli tarpeeksi peittävä. Korun kultainen ketju on kirpputorilta saatu valmiiksi kultainen peruskaulaketju, jonka lyhensin. Kiinnitin korun ketjuun avaamalla pihtien avulla ketjun lenkkejä ja avatun lenkin pujotin koruun tehtyihin reikiin (kuva 25).



Kuva 25. Valmis kaulakoru.

4.2.8 Peruukin muokkaus

Hahmolla on hiuksissaan vehnäntähkiä koristeena. Ensin yritin etsiä netistä ja kivijalkakaupoista vehnäntähkiä tekokasveina. Etsin myös netistä tutoriaaleja, miten näitä voisi tehdä itse. Etsinnät eivät tuottaneet hyviä tuloksia, mutta lopulta keksin tehdä tähkät paperinarusta. Taittelin paperinarua kolmin kerroin ja leikkasin siitä sopivan pituisia pätkiä, joita letitin tähkien näköisiksi. Letin pään liimasin kuumaliimalla, jotta se ei purkaudu. Tein

tähtiä muutamassa eri pituudessa, jotta peruukkia muokatessa voisin kokeilla, mitkä niistä näyttävät parhaalta.

Ostin cosplayihin keskittyneestä nettikaupasta pitkän punaruskean peruukin, jossa oli valmiiksi otsatukka. Aluksi käytin peruukin muotoilussa apuna peruukkipäätä, mutta viimeiset muutokset tein, kun peruukki oli itselläni päässä. Ensimmäisenä leikkasin otsatukkaa lyhyemmäksi ja sitten muotoilin sitä suoristusraudan ja hiuslakan avulla. Peruukin hiusverkon takia kampauksen tekeminen osoittautui haastavaksi. Peruukin kuidut eli hiukset on ommeltu hiusverkkoon riveittäin, ja nämä rivit eivät tule aivan hiusverkon rajaan asti. Jos kuidut veti niskasta ylöspäin, hiusverkon reuna näkyisi niskassa. Lisäksi kuitua oli niin runsaasti, että peruukkia oli yllättävän haastava käsitellä. Lopulta päädyin tekemään hieman erilaisen kampauksen lähdemateriaaliin verrattuna. Ensimmäisenä otin toiselta ohimolta pienet määrän kuitua, jonka letitin ohueksi letiksi. Tämä letti kulkee pään yli toiselle puolelle ja kiinnittyy toiselle ohimolle. Sitten tein lopuista hiuksista kaksi isoa lettiä, jotka laitoin niskasta ristiin ja pinnien avulla kiinnitin ympyräksi pään taakse. Lettien päät piilotin kuitujen sekaan. Viimeisenä asettelin aiemmin tehdyt vehnäntähkät peruukkiin pinnien avulla.

4.3 Kuvat valmiista tuotteesta

Kuvat on otettu tapahtumapaikalla cosplay-pukukilpailua varten ennen tuomareiden haastattelua. Valokuvaaja oli apuna esimerkiksi poseerauksien päättämisessä ja tarvittaessa avustaja auttoi asettelemaan asua oikein. Kappaleessa 3.3. on määritelty cosplayn perusedellytykseksi se, että se on jollain tavalla päälle puettava. Koska tuotteessa kaikki asun osat ovat joko vaatteita tai asusteita, ne ovat silloin päälle puettavia. Kappaleessa on myös määritelty se, että olennainen osa cosplay-asua on se, että puvun pukemisen jälkeen harrastaja on joku muu kuin oma itsensä. Tämän takia yhdessä valokuvaajan kanssa pyrimme löytämään poseerauksia, jotka olisivat hahmolle luonnollisia ja samalla esittelevät asua. Tuomarointia varten halusimme ottaa kokovartalokuvat edestä ja takaa sekä yhden lähikuvan. Halusimme hyödyntää mekon runsasta helmaa tuomaan kuviin liikettä, joten avustaja piteli helmaa ja päästi irti juuri ennen kuvan ottoa. Näin helma saatiin pysymään kauniissa asennossa kuvassa. Rinnalle tai vyötärölle asetetut kevyet kädet ja kaukaisuuteen suuntaava katse kuvaavat herkkää ja kevyttä kuninkaallista hahmoa (kuvat 26 ja 27).



Kuva 26. Tracon-tapahtumassa otettu kilpailijakuva. Kuvaaja: Jenni Suominen.



Kuva 27. Tracon-tapahtumassa otettu kilpailijakuva. Kuvaaja: Jenni Suominen.

Takaapäin otetussa kuvassa taivutetut kädet saavat asennosta kevyemmän ja kevyesti käännetty pää saa peruukin osat näkymään paremmin. Myös tässä kuvassa saatiin helmaan liikettä pitelemällä sitä ja päästämällä irti juuri ennen kuvan ottoa (kuva 28).



Kuva 28. Tracon-tapahtumassa otettu kilpailijakuva. Kuvaaja: Jenni Suominen.

Kilpailun lavaosuuden aikana jokainen kilpailija käveli vuorollaan lavalle ja sai tehdä muutaman vapaavalintaisen poseerauksen. Päätin tehdä muutaman staattisen poseerauksen lisäksi pyörähdykset, jolloin kellohelma liikkui kauniisti ja sen koristeet näkyivät paremmin (kuva 29). Lisäksi ennen poistumista kuninkaallisia mukaillen tein kevyen niauksen (kuva 30).



Kuva 29. Tracon-tapahtumassa otettu kuva cosplay-pukukilpailun lavaosuuden aikana. Kuvaaja: Jasu.



Kuva 30. Tracon-tapahtumassa otettu kuva cosplay-pukukilpailun lavaosuuden aikana. Kuvaaja: tamameru.

4.4 Laatumavoiteteoreeman testaus eli vastaus empiiriseen tutkimuskysymykseen

Testauksessa ei ole niinkään kyse tuotteen “hyvyyden” testaamisesta, vaan testauksen vertaamisesta laatumavoitteisiin (Metsärinne & Kallio, 2011). Tuotteen testaaminen suoritettiin kahdella eri kohderyhmällä, joiden antamat arviot yhdistämällä ja analysoimalla saadaan aikaiseksi tutkimuksen tulokset. Arviointi kerättiin kirjallisena arviona sekä objektiivisena että subjektiivisena arviona. Objektiivisen arvioinnin antaa kolme cosplay-pukukilpailun tuomaria ja subjektiivisen arvioinnin itse tuotteen käyttäjä. Tuote arvioitiin kahdesta eri näkökulmasta, jotta mahdollinen tutkimuksen luotettavuusvirhe olisi minimissään.

Ulkopuolisille arvioinnin muodostamiseen kuului asusta ennakkoon kilpailupäivänä otetut kuvat sekä haastattelu kilpailijan kanssa. Haastatteluun varattu aika oli rajallinen, jolloin koko pukua ei mahdollisesti ehtisi tarkastelemaan niin hyvin, kuin olisi tarve. Tämä aika ei ollut minun päätettävissäni, vaan se oli cosplay-pukukilpailun järjestäjien puolesta määrätty. Lisäksi tiettyjä arviointikohteita, kuten istuvuutta on hankala arvioida vain ulkopuolisen toimesta. Jos taas puvun arvioisi ainoastaan käyttäjä, hän ei todennäköisesti kykene olemaan arvioinnissa täysin puolueeton.

Asun objektiivinen eli ulkopuolinen arviointi toteutettiin vapaamuotoisena kirjallisena palautteena. Osallistuin asun kanssa cosplay-pukukilpailuun, jonka tuomareilta sain palautteen asusta. Ennen kilpailuun osallistumista lähetin sähköpostia kilpailun vastuuhenkilölle, jossa kerroin tutkimukseni tarkoituksesta ja tiedustelin mahdollisuutta saada kirjallista palautetta asustani. Myöntävän vastauksen saatua lähetin tuomareille etukäteen luettavaksi tietojenluovutuslomakkeen, jolla he suostuivat luovuttamaan antamansa arvioinnin tutkimuskäyttöön. Tämä lomake käytiin vielä läpi ja allekirjoitettiin kilpailupäivänä yhdessä tuomareiden kanssa. Kirjallisen arvioinnin sain sähköpostiini tapahtuman jälkeen. Arviointi on kirjoitettu jokaisen tuomarin oman arvioinnin perusteella yhteisesti tekstiksi, eli siitä ei voi tunnistaa yksittäisen arvioitsijan mielipiteitä. Kirjallinen arvio analysoidaan niin, että sitä voidaan hyödyntää tutkimusmittarin kanssa, eli tekstistä eritellään ne osat, jotka vastaavat eri arvioinnin kohteita.

Asun tuomarointi suoritettiin syksyllä 2023 Tracon 2023-tapahtuman toisena päivänä. Cosplay-pukukilpailun tuomarit suorittivat arvioinnin puvusta ennalta otettujen valokuvien sekä haastattelun perusteella. Valokuvat otettiin tapahtumapaikalle rakennetussa valokuvastudiossa ammattivalokuvaajan kanssa. Valokuvissa sai itse päättää poseeraukset ja

jos esimerkiksi halusi esitellä jotain tiettyä kohtaa asussa. Lisäksi jokainen kilpailija kävi tuomarien haastattelussa, johon oli varattu aikaa noin 15 minuuttia per kilpailija. Haastattelun aikana sai itse vapaasti esitellä asuaan ja kertoa sen tekoprosessista, ja tuomarit kyselivät tarkentavia kysymyksiä. Kilpailuun sisältyi myös lavaosuus, jossa kategorioittain jokainen kilpailija kutsuttiin lavalle, jossa sai tehdä muutaman poseerauksen. Lavaosuus oli avoin kaikille tapahtuman kävijöille, eli kuka vain sain tulla seuraamaan sen ohjelmaa. Lavaosuus ei vaikuttanut kilpailun tulokseen tai puvun arviointiin. Kilpailun päättymisen jälkeen kilpailijat saivat halutessaan käydä tuomareiden luona kuuntelemassa palautetta omasta puvustaan suullisesti.

Subjektiiivinen eli itse käyttäjän tekemä arviointi suoritettiin tekemällä tuotteen testaamisen jälkeen kirjallinen arviointi jokaisesta arviointikohteesta. Arvioinnissa pyrittiin kuvaamaan asua kokonaisvaltaisesti ja tarpeeksi tarkasti, ottaen huomioon sekä asun positiiviset että negatiiviset puolet. Tuotetta testattiin kahdessa eri tilanteessa, ensimmäisen kerran cosplay-tapahtuman aikana koko tapahtumapäivän ja toisen kerran vapaa-ajalla. Testaus suoritettiin kaksi kertaa, sillä cosplay-tapahtuma itsessään on harrastajalle stressaava, joka voi vaikuttaa käyttäjän mielentilaan ja sitä kautta puvun arviointiin. Toinen testauskerta suoritettiin noin kaksi kuukautta ensimmäisen testauskerran jälkeen. Toisella testauskerralla ei niinkään tehty arviointia täysin alusta asti, vaan asun käytön jälkeen palattiin ensimmäisellä kerralla tehtyyn arvioon, ja päivitettiin sitä, jos oli tarve.

Saatu arviointi analysoitiin laadullisen analyysin keinoin. Analyysin tavoitteena on ymmärtää arvioitsijoiden ajatuksia, joista sitten tehdään päätelmiä. (Hirsjärvi ym., 2015, 224.) Aineiston analysoinnissa tulee olla tarkkana, omat ennakko-oletukset sekä käsitykset tulee sulkea pois. Analyysin tuloksiin ei saa lisätä mitään aineistossa esiintymätöntä asiaa eikä analyysistä saa jättää pois mitään vastausten osa-aluetta. Kirjallisia arvioita verrataan asusta muodostettuihin arviointikriteereihin eli aineistosta etsitään ne kohdat, jotka vastaavat arviointitaulukossa olevia arvioinnin kohteita. Kun aineisto on tällä tavalla jaoteltu, löydettyjä kohtia verrataan arviointitaulukon arvosanojen kriteereihin ja näin jokaiselle laatutavoitteelle saadaan sen toteutunut arvosana. Kaikkien laatutavoitteiden arvosanat yhteenlaskemalla saadaan arvioinnin keskiarvo. Sekä objektiivisesta että subjektiivisesta arvioinnista johdetaan omat numeroarvosanat. Saatujen keskiarvojen avulla voidaan asulle antaa lopullinen numeroarvosana.

4.4.1 Objektiivinen arviointi

Puvusta saatua arviointia analysointiin vertaamalla sitä muodostettuihin arviointikriteereihin. Tekstistä on etsitty kohdat, jotka vastaavat jotakin arvioinnin kohtaa ja kommenttien perusteella on muodostettu numeroarvio jokaiseen kohtaan. Arviointi on pyritty lukemaan kuin ulkopuolisen silmin ottamatta huomioon tekijän omia mielikuvia ja ajatuksia valmiista asusta. Ulkopuolisten antamasta arvioinnista jätettiin pois rakenteiden kestävyyttä sekä hintaa koskevat mittarit, sillä niitä ei voida ulkopuolisen toimesta arvioida. Annetuista numeroarvosanoista on laskettu keskiarvo, joka on puvun kokonaisarvosana objektiivisessa arvioinnissa.

Yleisesti puvun materiaalivalinnat ovat onnistuneita lähdekuviin verraten ja luonnonmateriaalien käyttö niin vaatteissa, kuin hiuskoristeessakin, pitää puvun linjan yhtenäisenä. Erityisesti jäi mieleen takissa käytetty kangas, joka on kuin suoraan lähdemateriaalista.

Mekon käsinmaalattujen koristekuvioiden jälki on osin epäsäännöllistä eikä kuvio suurene takaosaa kohti niin paljoa, mitä sen kuuluisi. Kuvioiden reunojen tarkkuuden parantamiseksi suosittelimme sabluunan käyttöä ja/tai maalattavien kuvioiden hahmottelemista kynällä, ennen niiden lopullista maalaamista kankaaseen. Kuvioiden kirjomista olisi voinut myös harkita, sillä silloin ne olisivat yhtenäisemmät takin kirjottujen kuvioiden kanssa. Toisaalta, eri tekniikat tuovat asuun myös ulottuvuutta ja on varmasti myös tulkitsijasta kiinni, että näkeekö mekon kuviot yhtä kolmiulotteisina kuin takin kirjonnat. Mekon helma olisi ehkä voinut olla aavistuksen pidempi, ja lähdekuvassa helman alta pilkistävä alushame puuttuu.

Lähdekuvassa takki on erittäin tyköistuva, mutta asussa se jää vähän turhan väljäksi. Rintalaskos tuntui olevan myös hieman alhaalla mikä vaikutti todennäköisesti siihen, että takki ei miehustan puolelta istunut kunnolla. Kuitenkin kauluksen kaarteiden hankala muoto on onnistuttu toteuttamaan, ja niiden nauhat on ommeltu siististi. Maalausten sekä kirjontojen värit ja sävyt olivat onnistuneesti valittu ja ne vastasivat lähdemateriaalia oikein hyvin!

Peruukki oli hyvän näköinen ja sopi kantajalleen, joskin pään yli menevä letti oli himan laiha oloinen ja vaaleaa raitaa jäätiin kaipaamaan. Kokonaisuudessaan peruukki on kuitenkin kauniisti tehty, etenkin ottaen huomioon kampauksen haastavuuden. Hiuskoriste tuki puvun "maanläheistä" tunnelmaa ja paperinarun käyttö oli hauska ja kekseliäs valinta, joka ylläpiti hiuskoristeen orgaanista muotoilua.

Kaulakorun materiaalivalinta oli toimiva, eikä alumiini materiaalina ei tehnyt korusta liian raskasta tai paksua. Alumiinin viimeistelyksi olisi kuitenkin voinut käyttää toisenlaista maalia, esimerkiksi suihkutettavat metallimaalit (esim. merkiltä "Maston" löytyy laajasti metallisia spraymaaleja, kuten vaikka "Chrome" ja "Gold", joista molemmat luovat peilinkirkasta metallipintaa jonka voi halutessaan vielä päällystää kirkkaalla, kiiltävällä spray-lakalla.) Korun sahaus on

siististi ja huolellisesti tehty, koru näytti herkältä ja oli kaikenkaikkiaan lähdeuskollinen.

Kengissä kärjen päällä oleva sauma oli hieman koholla ja huolimattoman oloinen. Joko sinne oli jäänyt liikaa saumanvaraa sisäpuolelle, joka aiheutti sauman kohoamista, tai sitten päällisen muoto oli vähän huono sauman kohdalla. Yleisesti kengät olivat kuitenkin tätä lukuunottamatta siistit ja koristemaalaukset hyvät.

Hahmo on kantajalleen sopiva ja meikkaus on tehty onnistuneesti tukemaan hahmon luonnollista vaikutelmaa. Muutamia kehityskohtia lukuunottamatta puku on kaikenkaikkiaan soma kokonaisuus, ja puvun materiaaleja sekä värejä on selkeästi tarkkaan mietitty ja ne ovatkin uskollisia lähdemateriaaliin. (Tracon 2023 cosplay-pukukilpailun harrastajat-sarjan tuomarit)

Taulukko 4. Objektivisen arvioinnin tulokset.

Mitä arvioidaan	Perustelu	Minimi- ja maksimiarvo (tavoitearvo punaisella , toteutunut arvo korostettu)				
		1	2	3	4	5
Lähdemateriaalin vastaavuus	<p>“...materiaalivalinnat ovat onnistuneita lähdekuviin verraten ja luonnonmateriaalien käyttö niin vaatteissa, kuin hiuskoristeessakin Eryisesti jäi mieleen takissa käytetty kangas, joka on kuin suoraan lähdemateriaalista.”</p> <p>“Mekon helma olisi ehkä voinut olla aavistuksen pidempi, ja lähdekuvassa helman alta pilkistävä alushame puuttuu.”</p> <p>“Maalausten sekä kirjontojen värit ja sävyt olivat onnistuneesti valittu ja ne vastasivat lähdemateriaalia oikein hyvin!”</p> <p>“Peruukki oli hyvän näköinen ja sopi kantajalleen, joskin pään yli menevä letti oli himan laihan oloinen”</p>				4	5
Vimeistely	<p>“Mekon käsinmaalattujen koristekuvioiden jälki on osin epäsäännöllistä”</p> <p>“Kuitenkin kauluksen kaarteiden hankala muoto on onnistuttu toteuttamaan, ja niiden nauhat on ommeltu siististi.”</p> <p>“Korun sahaus on siististi ja huolellisesti tehty, koru näytti herkältä ja oli kaikenkaikkiaan lähdeuskollinen.”</p> <p>“Alumiinin viimeistelyksi olisi kuitenkin voinut käyttää toisenlaista maalia”</p> <p>“Kengissä kärjen päällä oleva sauma oli hieman koholla ja huolimattoman oloinen ... Yleisesti kengät olivat kuitenkin tätä lukuunottamatta siistit ja koristemaalaukset hyvät.”</p>			3		5
Materiaalien asianmukaisuus	<p>“... luonnonmateriaalien käyttö niin vaatteissa, kuin hiuskoristeessakin, pitää puvun linjan yhtenäisenä.”</p> <p>“Kaulakorun materiaalivalinta oli toimiva”</p>				4	5

	“Hiuskoriste tuki puvun "maanläheistä" tunnelmaa ja paperinarun käyttö oli hauska ja kekseliäs valinta, joka ylläpiti hiuskoristeen orgaanista muotoilua. “					
Istuvuus	“Lähdekuvassa takki on erittäin tyköistuva, mutta asussa se jää vähän turhan väljäksi. Rintalaskos tuntui olevan myös hieman alhaalla mikä vaikutti todennäköisesti siihen, että takki ei miehustan puolelta istunut kunnolla.”			3	4	
Keskiarvo		3,5				

Objektiivisessa arvioinnissa ei päästy tavoitearvoon yhdessäkään arvioinnin osa-alueessa. Parhaimpaan tulokseen päästiin materiaalien asianmukaisuudessa, jossa positiivista arviointia tuli toimivista materiaalivalinnoista, jotka sopivat toisiinsa ja pitivät puvun yhtenäisenä. Lähdekuviiin verratessa takin ulkokankaan onnistunut valinta sai kehuja. Mekon helman kuvioiden epäsäännöllisyyteen ja epätasaisuuteen kiinnitettiin huomiota. Asun viimeistelyssä oli parantamisen varaa useissa kohdissa. Istuvuudessa arvioitiin lähinnä takin istuvuutta. Kuitenkin kokonaisuutena asu oli arvioitijoiden mielestä hyvä ja asu oli kantajalleen sopiva.

4.4.2 Subjektiiivinen arviointi

Lähdemateriaalin vastaavuus

Peruukin muokkaus on tehty pääasiassa hyvin, vaikka hiustyyli ei ole täysin samanlainen mitä lähdemateriaalissa. Peruukin väri on oikea, ei liian oranssiin taittava. Kampausta jäljittelee lähdemateriaaleja ja samoja elementtejä on havaittavissa. Pään yli ohimolta toiselle menevä letti on liian ohut, sen tulisi olla paksumpi ja enemmän erottuva. Hiuksissa oleva koriste ei ole vehnäpalko, mutta valmistettu hiuskoriste jäljittelee sitä, näyttää yllättävän hyvältä. Otsatukka olisi saanut olla tuuheampi (kuva 31). Lähdemateriaalissa ei näy hahmon hiuksissa valkoista suortuvaa, joka on hyvinkin näkyvä osa hahmon designia ensimmäisessä elokuvassa, joten sitä ei tässä asussa ole toteutettu.



Kuva 31. Peruukin tarkastelu lähempää. Kuvaaja Jenni Suominen.

Mekko on siluutiltaan oikeanlainen, yläosa ei istu täydellisesti mutta ei myöskään aivan täysin muodottomasti. Kankaiden värit vastaavat lähdemateriaalia hyvin. Kaula-aukon muoto on oikeanlainen, asettuu edessä tarpeeksi alas ja tarpeeksi kauas olkapäille, joka luo venepääntietyyllisen siluetin. Mekossa on oikeanlaisia koristekuvioita, mutta ne eivät täysin vastaa lähdemateriaalia, ne eivät esimerkiksi helmassa takana suurene ja tule tarpeeksi alas. Värit ovat kuitenkin koristeissa oikeat. Helman pituus suhteutettuna käyttäjän pituuteen on hyvä, helmassa on selvästi korkeuseroa edessä ja takana. Helma asettuu edessä noin puolissäreen, joka on hyvä korkeus. Helma on ehkä hieman liian runsas. Sen olisi voinut tehdä neljäsosakellohelman kaavalla, jolloin helman siluetti olisi ollut suurempi, mutta laskokset olisivat tuoneet helmaan hieman runsautta. Nyt helmassa on melkein liikaa laskoksia ja kuviot hukkuvat. Helman kangas laskeutuu kuitenkin kauniisti sekä paikalla ollessaan että liikkeessä. Lähdemateriaalissa näkyvä tyllinen alushame puuttuu valmiista asusta (kuva 32).



Kuva 32. Helman tarkastelua: pituus, runsaus ja kuviointi. Kuvaaja: Jenni Suominen.

Takki on malliltaan oikea, mutta olisi voinut olla vielä hieman lyhyempi, jotta sen helma asettuisi selvästi vyötärön kapeimpaan kohtaan. Takin kuviot on kirjottu siististi ja kuviot ovat sopusuhtaisen kokoiset toisiinsa verrattuna. Ne ovat ehkä hieman ison puoleiset, kuviot olisi voinut tehdä hieman pienempinä. Takin kirjonnin ja mekon koristeiden värit saatu hyvin samansävyisiksi.

Vyö on tehty hyvin, se on sopivan leveä mekkoon verrattuna. Väri sopii muihin lilan sävyihin, joita asussa on jo käytetty. Sävy olisi voinut olla hieman murretumpi, nyt se on hieman liian kirkas verrattuna lilaan kangasmaaliin. Tämä ei kuitenkaan häiritse pahasti. Vyöstä takana tulevat nauhat on tehty hyvin, on kiva yksityiskohta, että nauhat ovat eri pituiset.

Kenkiin käytetyt pohjakengät ovat muodoltaan hyvät, yksinkertaiset korkokengät, joissa ei ole mitään erikoista muotoa. Korko on sopivan korkuinen. Kangaspäällis sitoo kengät hyvin

mekkoon, näin kengistä sai helposti saman väriset, kun mekosta. Kuvio varpaan päällä on maalattu siististi ja on sopivan kokoinen.

Kaulakoru on oikean kokoinen ja tarpeeksi siro, kultainen päällyste on hieman liian yliampuvan kultainen ja näyttää epäaidolta verrattuna alkuperäisesti kultaiseen ketjuun. Ketju olisi saanut olla hieman lyhyempi, sillä nyt koru asettuu helposti liian alas rintakehälle, kun lähdemateriaalissa koru asettuu korkealle kaulalla.

Viimeistely

Ompelujälki on pääosin hyvää, kuitenkin yksittäisiä virheitä havaittavissa. Takin reunassa oleva vaalea koristenauha on ommeltu epäsiististi niskassa, jossa nauhan päät kohtaavat. Mekossa oleva piilovetoketjun ompelu ei ole täysin onnistunut. Vetoketjun hampaat jäävät kyllä piiloon, mutta kangas vetoketjun ympärillä ei asetu tasaisesti, vaan kangas jää hieman rypylle. Tämän takia vetoketju näkyy enemmän, kuin sen olisi tarkoitus. Mekkoon maalatut koristeet ovat tietyissä paikoissa epäsiistejä, koristeissa näkyy huolimattomuusvirheitä ja helmassa on siellä täällä vahingossa tulleita maalinroiskeita (kuva 33). Mekon ja takin vuoritukset ovat onnistuneet hyvin, varsinkin mekossa saumat on saatu hyvin piiloon. Päällitikkaukset esimerkiksi pääntien scallop-reunassa ja takin sivusaumoissa saavat vaatteet näyttämään viimeistellymmiltä.



Kuva 33. Esimerkki helman koristeiden epäsiisteistä.

Materiaalien asianmukaisuus

Kangasvalinnat ovat hyviä, ne sopivat hyvin hahmoon ja lähdemateriaaliin. Mekkokankaaksi valikoitu puuvilla on luonnollinen materiaali, joka laskeutuu kauniisti ja on tarpeeksi ryhdikäs. Se kuitenkin rypistyy hieman liian helposti, jolloin mekko vaatii lähes jatkuvaa höyryttämistä tai silittämistä. Käytössä tämän huomasi esimerkiksi istumisen jälkeen, jolloin helma oli jo heti rypyssä. Kankaat olivat tarpeeksi paksuja, jolloin oranssi vuorikangas ei kuultanut läpi valkoisesta ulkokankaasta. Mekon ulkokangas ei ole aivan puhtaanvalkoinen, vaan enemmän luonnonvalkoinen, jolloin sen väri sopii paremmin muihin asussa käytettyihin murrettuihin sävyihin. Vuorikangas olisi saanut olla hieman tummempi oranssi. Vuori ei ole kuitenkaan kovin näkyvässä osassa, jolloin tämä on lähinnä pilkunviilausta. Takin ulkopuolen kangas oli täydellinen valinta, vastaa lähdemateriaalia todella hyvin. Pellavakangas oli kuteeltaan harvaa, joka vaikeutti kankaan käsittelyä sen purkautuessa helposti. Takin vuorikangas ei käytössä oikeastaan näy, jolloin sen värillä ei oikeastaan ole merkitystä. Vuori on materiaaliltaan tarpeeksi paksua, joka tuo takkiin heti ryhdikkyyttä. Pellava pelkästään olisi ollut liian ohutta. Kirjonta oli paras valinta takin kuviointeihin, sillä kirjontalangan ollessa suunniteltu tähän tarkoitukseen, sitä on helpompi käsitellä.

Kirjontalangoista löytyy myös tarpeeksi väri vaihtoehtoja, jolloin kirjontakuviot on helpompi saada saman värisiksi kuin mekon maalatut kuvioinnit. Vaikka sävyt eivät ole täysin samat, ne ovat silti samankaltaiset (kuva 34). Mekon maalattuihin kuvioihin kangasmaali olisi ollut paras vaihtoehto kaikkiin väriihin, mutta vaihtoehtojen ollessa vähäiset, myös akryylimaaali ajoi asiaa kultaisissa osioissa. Maalit olivat tarpeeksi pigmenttisiä, jolloin kuvioita ei tarvinnut maalata paksusti, joka voisi vaikuttaa kankaan laskeutumiseen.



Kuva 34. Kirjontalankojen värien vertailu mekon kuvioihin ja pohjaväriin.

Rakenteiden kestävyys

Rakenteet kestivät koko tapahtumapäivän hyvin muutamaa yksittäistä kohtaa lukuun ottamatta. Toisen kengän päällysteessä yksi sauma lähti purkautumaan kesken päivän, ja sitä piti korjalla liimalla kesken päivän. Takissa alaetureunassa päällikangas ei ollut ompeluvaiheessa kunnolla kiinnittynyt koristenauhan alle, ja kangas lähti näin repsottamaan nauhan alta. Tämän korjasin tapahtuman aikana ompelemalla kankaan reunan kiinni käsin (kuva 35). Muita ongelmakohtia ei ole muutaman käyttökerran jälkeen ilmennyt.



Kuva 35. Takin reunan vinonauhan korjausompeleet.

Istuvuus

Mekko istuu välttävästi, ei kovin hyvin mutta ei ole huonoin mahdollinen istuvuus. Todella leveä kaula-aukko vaikuttaa siihen, että olkapäät valuvat hieman ja kaula-aukon reuna jää edestä rumasti lörpölle, eikä asetu nätisti rintakehää vasten. Hihat istuvat suhteellisen hyvin ja ovat hyvän pituiset. Miehestä ei ole niin tyköistuva kuin pitäisi olla, joka käytön aikana auheuttaa etupuolella rinnan alle rypyttymistä (kuva 36). Yläosa ei siis ole tarpeeksi ryhdikäs, vaan tuntuu että mekko ikään kuin roikkuu päällä. Vyötärösauma olisi voinut olla vieläkin hieman korkeammalla.



Kuva 36. Mekon istuvuuden tarkastelu: esimerkki miehustan istuvuuden ongelmista. Kuvaaja: Vikiro.

Takki olisi saanut olla tyköistuvampi, nyt jäi hieman liian isoksi. Kaavan olisi todennäköisesti voinut ottaa yhden koon pienempänä. Vaikka koko oli liian iso, takki on kuitenkin mukava päällä.

Kengän boot covereiden liimaus kengän sisälle olisi pitänyt tehdä jollain toisella liimalla. Tässä tapauksessa tein liimauksen pikaliimalla, ja kangas ikään kuin kovettui liiman kuivuttua. Tämän takia kengän sisällä oleva kankaan reuna jäi todella teräväksi, joka aiheuttaa kipua kävellessä. Kengät ei olleet liian korkeakorkoiset, eli se ei vaikuta kävelymukavuuteen. En ole vuosiin kävellyt korkokengillä pitkiä aikoja, joka aiheutti omaa epämukavuuttaan tapahtumapäivän aikana.

Hinta

Taulukkoon on kirjattu kaikki asussa käytetyt materiaalit, tiedossa olevat materiaalitiedot, ostetut määrät sekä lopullinen hinta. Kaikkien materiaalien hinnat lasketaan yhteen, josta muodostuu asun kokonaishinta (taulukko 5). Hintaan ei ole laskettu mukaan asioita, joita ei ostettu vain tätä asua varten ja voi käyttää myöhemminkin. Näihin kuuluu esimerkiksi peruukkiin käytetyt muotoilutuotteet ja kirjontakehys.

Taulukko 5. Materiaalikustannukset.

Aihe	Materiaali	Määrä	Hinta
Kankaat	Vaalea mekkokangas Mallorca 2, 97 % puuvilla, 3 % elastaani	3 metriä	44,70 €
	Oranssi mekkokangas Perla, 100 % luomupuuvilla	3 metriä	44,85 €
	Takkikangas Zone, pellava, 28 % polyesteri, 28 % puuvilla	1,5 metriä	29,93 €
	Takin vuorikangas Poplin, 100 % puuvillaa	1,5 metriä	15 €
	Vyön kangas, ei materiaalitietoa	1,2 metriä	7,20 €
	Tukikangas, ohuempi	0,5 metriä	0,75 €
	Tukikangas, paksumpi	0,3 metriä	2,25 €
Ompelutarvikkeet	Ompelulanka	4 kpl	4,30 €+2,45 €+2,45 €+2,45 € = 11,65 €
	Piilovetoketju	1 kpl	3,60 €
	Vinonauha	2,80 metriä	3,36 €
Koristeet	Kenkien koristenauha	2 metriä	1,40 €
	Kirjontalangat	5 kpl	1 €+1 €+1 €+1,40 €+1,40 € = 5,80 €
	Kangasmaalit	3 kpl	4,90 €+4,90 €+4,90 € = 14,70 €
	Akryylimaaali	1 kpl	7,70 €
	Paperinaru	1 kpl (100 g)	7,90 €
Jalkineet	Kengät	1 pari	5 €
Korut	Metalli	1 metallilevy (n. 10 x 15 cm)	0 €
	Ketju	1 kpl	0 €
	Kynsilakka	1 kpl	16,90 €
Hiukset	Peruukki	1 kpl	50 €
			Yhteensä 272,69 €

Taulukko 6. Subjektivisen arvioinnin tulokset.

Mitä arvioidaan	Perustelut (nostoja arvioinnista)	Minimi- ja maksimi-arvo (tavoitearvo punaisella , toteutunut arvo tummennettu)				
		1	2	3	4	5
Lähde- materiaalin vastaavuus	Peruukin muokkaus on tehty pääasiassa hyvin, vaikka hiustyyli ei ole täysin samanlainen mitä lähdemateriaalissa. Mekko on siluutiltaan oikeanlainen, yläosa ei istu täydellisesti mutta ei myöskään aivan täysin muodottomasti.				4	5

	<p>Kaula-aukon muoto on oikeanlainen</p> <p>Helman pituus suhteutettuna käyttäjän pituuteen on hyvä</p> <p>Lähdemateriaalissa näkyvä tyllinen alushame puuttuu valmiista asusta.</p> <p>Takki on malliltaan oikea, mutta olisi voinut olla vielä hieman lyhyempi</p> <p>Takin kirjonnin ja mekon koristeiden värejä saatu hyvin saman sävyisiksi.</p> <p>Vyö on tehty hyvin, se on sopivan leveä mekkoon verrattuna</p> <p>Kenkiin käytetyt pohjakengät ovat muodoltaan hyvät</p> <p>Kaulakoru on oikean kokoinen ja tarpeeksi siro, kultainen päällyste on hieman liian yliampuvan kultainen</p>					
Viimeistely	<p>Ompelujälki on pääosin hyvää, kuitenkin yksittäisiä virheitä havaittavissa.</p> <p>Mekkoon maalatut koristeet ovat tietyissä paikoissa epäsiistejä, koristeissa näkyy huolimattomuusvirheitä ja helmassa on siellä täällä vahingossa tulleita maalinroiskeita.</p> <p>Mekon ja takin vuoritukset ovat onnistuneet hyvin</p>			3		5
Materiaalien asianmukaisuus	<p>Kangasvalinnat ovat hyviä, ne sopivat hyvin hahmoon ja lähdemateriaaliin</p> <p>Kankaat olivat tarpeeksi paksuja, jolloin oranssi vuorikangas ei kuultanut läpi valkoisesta ulkokankaasta.</p> <p>(takin) Vuori on materiaaliltaan tarpeeksi paksua, joka tuo takkiin heti ryhdikkyyttä.</p> <p>Mekon maalattuihin kuvioihin kangasmaali olisi ollut paras vaihtoehto kaikkiin väreihin</p> <p>Kirjontalangoista löytyy myös tarpeeksi väri vaihtoehtoja</p>				4	5
Rakenteiden kestävyys	<p>Rakenteet kestivät koko tapahtumapäivän hyvin muutamaa yksittäistä kohtaa lukuun ottamatta.</p>				4	5
Istuvuus	<p>Mekko istuu välttävästi</p> <p>Takki olisi saanut olla tyköistuvampi, nyt jäi hieman liian isoksi.</p> <p>En ole vuosiin kävellyt korkokengillä pitkiä aikoja, joka aiheutti omaa epämukavuuttaan tapahtumapäivän aikana.</p>		2		4	
Hinta	Materiaalien yhteenlaskettu hinta	yli 400 €	350– 300 €	300– 250 €	250– 200 €	alle 200 €
Keskiarvo		3,333... ≈ 3				

Subjektiiivisessa arvioinnissa tavoitearvoon ei päästy yhdessäkään arviointikohteessa. Parhaisiin tuloksiin päästiin lähdemateriaalin vastaavuudessa, materiaalien asianmukaisuudessa sekä rakenteiden kestävyudessa. Vaikka asu ei vastannut täysin lähdemateriaaliaan, se on silti erittäin tunnistettava ja hyvin toteutettu. Asun viimeistelyssä ongelmia oli erityisesti mekon maalatuissa koristeissa, mutta ompelujälki oli yleisesti hyvää. Mekon ja takin vuoritukset olivat onnistuneet hyvin. Materiaalit oli hyvin valittu. Rakenteiden kestävyudessa oli muutamia ongelmia käytön aikana, mutta ne saatiin nopeasti korjattua eivätkä ne vaikuttaneet asun käyttöön. Hinta olisi voinut olla alhaisempi, jos materiaalien määriä ja hintoja olisi vertaillut enemmän. Kuitenkin saatavuudella oli osansa asiassa, jonka takia osassa materiaaleissa täytyi tehdä kalliimpia valintoja. Huonoimman arvion sai asun istuvuus, jossa oli ongelmia monessa kohdassa. Mekon huono istuvuus vaikutti tyytyväisyyteen asusta kokonaisuutena.

4.5 Vastaus teoreettiseen tutkimuskysymykseen

Tutkimuksen teoreettisena tutkimusongelmana on, onnistuuko cosplay-asun tekeminen tekijän oman harrastuneisuuden antaman tiedon ja taidon edellytyksin. Jos, niin miten onnistuminen toteutuu? Vastaus kysymykseen on saatu pohtimalla ja reflektoimalla cosplay-asun suunnittelu- ja tekovaihetta.

Cosplay-asun suunnittelu ja valmistus onnistui tyydyttävästi tekijän oman harrastuneisuuden antaman tiedon ja taidon edellytyksin. Omasta kokemuksestani cosplay-asujen onnistuminen riippuu paljon siitä, kuinka vaativa asu on, kuinka paljon tekijällä on harrastuneisuutta cosplayn parissa ja kuinka paljon aikaa asun tekeminen vaatii. Nämä kaikki onnistumisen elementit ovat myös sidoksissa toisiinsa. Asun vaativuus sekä tekijän taito asun tekemisessä vaikuttaa sen tekoaikaan. Jos monimutkaista asua lähtee valmistamaan lyhyellä aikataululla, sillä on pienempi todennäköisyys onnistua yhtä hyvin, kuin jos sen olisi valmistanut paremmalla aikataululla. Mitä monimutkaisempi ja yksityiskohtaisempi asu on, sitä enemmän aikaa ja taitoa se vaatii yksinkertaiseen asuun verrattuna.

Cosplay-asujen tekeminen vaatii tietynlaista luovuutta ja osaamista käyttää materiaaleja ja tekniikoita yllättävilläkin tavoilla. Lisäksi moni asu koostuu muustakin, kuin vain vaatteista, kuten asusteista tai aseista. Siksi asujen teossa on hyötyä, jos harrastaja osaa muitakin käsityötaitoja, kuin vain perusompelutaitoja. Tämä ei kuitenkaan tarkoita sitä, etteikö vain perustaidoilla pärjäisi. Kuten missä tahansa harrastuksessa, cosplay-asujen tekemisessä voi

aina kehittyä ja uusia taitoja voi oppia. Cosplayssa ei myöskään ole kirjoittamattomia sääntöjä siitä, miten jokin vaate tai asuste tulee tehdä, vaan harrastajalla on näissä lähes aina jonkin verran omaa päätäntävaltaa. Ei ole olemassa tiettyä pistettä cosplay-harrastuksessa, jossa voisit sanoa omistavasi kaikki tarvittavat tiedot ja taidot. Harrastajalla tulee olla taitoja hankkia tietoa eri tekniikoista tai materiaaleista oman taitonsa kehittämiseksi. Tämä tiedonhankinta voi tapahtua esimerkiksi internetistä tai muilta harrastajilta.

Olen itse harrastanut cosplayta vaihtelevalla aktiivisuudella noin kymmenen vuotta, mutta tässä ajassa on ollut taukoja, jolloin en ole tehnyt asuja ollenkaan. Vuosien aikana olen oppinut tietynlaisia cosplay-asun suunnittelun ja valmistamisen taitoja, joista on asujen tekemisessä hyötyä. Näihin kuuluu esimerkiksi asujen näkeminen erillisinä osina sekä erilaisia yleisesti cosplay-asuissa käytettyjä käsityötekniikoita. Nämä tiedot ja taidot luovat pohjan työstötaidolle. Olen myös yleisesti harrastanut käsitöitä pitkään, joka taas auttaa cosplay-asujen tekovaiheessa, sillä minulla on jo käsityöpohja, jonka päälle olen voinut rakentaa sitä taitoa ja taitoa, jota cosplay-harrastuksessa tarvitaan.

Asun suunnittelussa ei ilmennyt suuria ongelmia. Osasin selvittää ja ymmärtää, mistä osista asu koostuu ja miten ne voisi valmistaa. Cosplay-harrastajana olen huono suunnittelemaan asujen valmistusta etukäteen. Tapanani on yleensä nopeasti selvittää suurin piirtein, miten jokin asia tehdään, ja sitten vain kokeilla sen tekoa. Koska cosplayssa ei ole ennalta määrättyjä tapoja, miten jokin asia tulisi tehdä, on yleistä, että tekoprosessin aikana mahdollinen suunnitelma heitetään nopeasti romukoppaan ja tuotteen valmistus tehdään vain kokeilemalla eri vaihtoehtoja. Tiedostan kuitenkin, että suunnittelemalla asua hieman etukäteen, välttyin monelta ongelmalta tekovaiheessa.

Asun valmistus sujui pääasiassa onnistuneesti, yksittäisiä ongelmakohtia kuitenkin ilmeni prosessin aikana. En ole ennen ommellut tyköistuvia vaatteita, joten mekon yläosan saaminen istuvaksi aiheutti haasteita. Jos nyt tekisin mekon uudestaan, todennäköisesti lähtisin tekemään yläosaa valmiskaavalla, jolloin minun ei itse tarvitsisi tehdä niin suurta määrää kuosittelua tai korjauksia. Mekon huono istuvuus vaikutti lopulta mielipiteeseeni koko asusta. Pääsin kuitenkin myös tekemään monia uusia asioita ja kokeilemaan uusia tekniikoita, joita en ole ennen kokeillut. Pääsin tekemisen aikana harjoittelemaan täysin vuoritetun vaateen tekemistä kahdessa eri vaiheessa, ja olin todella tyytyväinen siihen, miten niissä onnistuin. Myös esimerkiksi boot coverien tekeminen oli teoriassa tuttua, mutta en ole koskaan itse tehnyt sellaisia. Näiden tekeminen on yksi tekniikka, jota cosplayssa usein käytetään.

Kokemus niiden tekemisestä oli myös positiivinen, ja voisin kuvitella tekeväni niitä jatkossakin tuleviin cosplay-asuihini.

Suurimmaksi ongelmaksi asun valmistuksessa ilmeni ajankäyttö. Koska vaihdoin asua vielä viime hetkellä, pääsin aloittamaan sen valmistamisen vasta myöhään keväällä. Minulla oli noin neljä kuukautta saada asu valmiiksi ja asun valmistuksen sekä tutkimuksen kirjoittamisen ohella kävin töissä, jolloin valmistukseen varattu aika oli vielä rajoitetumpi. Tein asua pätkittäin silloin, kun minulla oli enemmän aikaa käytettävissäni. Lopussa meinasi kuitenkin tulla kiire asun loppuun saattamisen kanssa, jonka takia jouduin kiirehtimään joissakin valmistuksen vaiheissa. Jos aikaa olisi ollut enemmän tai olisin onnistunut aikatauluttamaan työskentelyni paremmin, olisin todennäköisesti ollut tyytyväisempi asuuni.

Yhteenvedona voisi siis sanoa, että pelkästään niillä taidoilla, joita omistin prosessin alussa, en olisi pärjännyt ja saanut asua valmiiksi. Asun teko vaati paljon uuden opettelua ja jo opittujen asioiden uudelleen muistelua. Perustiedot- ja taidot kuitenkin auttoivat prosessissa varsinkin konkreettisen tekemisen tasolla. Opin myös prosessin aikana paljon uusia taitoja, jotka auttavat työskentelyäni tulevaisuudessa uusien cosplay-asujen valmistuksessa.

5 Luotettavuusteoreettinen osa

5.1 Tutkimuksen luotettavuuden arviointi

Laadullisessa tutkimuksessa on hyvä erottaa havaintojen luotettavuus ja niiden puolueettomuus. Laadullisessa tutkimuksessa tutkija itse on tutkimusasetelman luoja ja tulkitsejä. (Tuomi ja Sarajärvi, 2009, 133–134). Koska tutkija itse valmistaa tuotteen ja arvioi sen valmistusprosessin, on sen subjektiivinen arviointi hankalaa ilman, että arviointi on jollain tavalla puolueellista. Esimerkiksi tutkijan kriittisyys tai toisaalta liiallinen tyytyväisyys tuotetta kohtaan voivat vääristää tuotteen arviointia. Asun arvioinnin luotettavuutta toisaalta lisää se, että arviointi on tehty kahdesta eri näkökulmasta. Mutta koska molemmat arvioinnit on kuitenkin analysoitu tutkijan toimesta, on mahdollista, että arviointia ei ole pystytty tekemään täysin puolueettomasti.

Laadullisen tutkimuksen luotettavuutta parantaa tutkijan tarkka selostus tutkimuksen toteuttamisesta. Tarkkuus koskee kaikkia tutkimuksen vaiheita. Aineiston tuottamisen olosuhteet on kerrottava selvästi ja totuudenmukaisesti. Tutkijan tulee antaa lukijoille riittävästi tietoa siitä, miten tutkimus on tehty, jotta he voivat arvioida tutkimuksen tuloksia. (Hirsjärvi ym., 2015, 232, Tuomi ja Sarajärvi, 2009, 141.) Tutkimuksessa on pyritty selostamaan mahdollisimman tarkasti ja ymmärrettävästi tutkimuksen toteutuminen. Asun tuottamisen selostamisen aukikirjoittamisessa on käytetty apuna tekovaiheessa pidettyä päiväkirjaa sekä kuvia asun toteutuksesta. Päiväkirja ei kuitenkaan kaikilta osin ollut täysin ajan tasalla, sillä tekovaiheessa saattoi unohtua kirjoittaa ylös, miten jokin vaihe tehtiin. Myös kuvien ottaminen oli vähäistä, sillä tekovaiheen huumassa ei aina muistanut ottaa valokuvia eri vaiheista. On siis mahdollista, että tekoprosessin aukiselittämisestä on jäänyt jotain pois.

Koska tekoprosessi on tekijälle itselleen selkeä ja ymmärrettävä, on mahdollista, ettei sitä pysty kirjoittamaan niin ymmärrettävästi auki, että kuka tahansa sen ymmärtäisi. Eri tekoprosessien ymmärtäminen tekstimuodossa vaatii myös tietynlaista ymmärrystä eri käsitystekniikoista. Tekoprosessissa on käytetty myös tiettyjä cosplay-spesifejä tekniikoita ja prosesseja, joita ulkopuolinen ei-harrastaja ei mahdollisesti selityksenkään kanssa ymmärrä.

5.2 Tutkimuksen johtopäätökset

5.2.1 Laatuavoitteiden täytyminen

Cosplay-asulle tuotetut laatuavoitekriteerit täyttyivät välttävästi. Objektiiivisen arvioinnin arvosanaksi tuli 3,5 ja subjektiivisen arvioinnin arvosanaksi 3. Arvoitien keskiarvoksi siis saatiin 3,25, josta pyöristämällä saatiin asun keskiarvoksi 3. Yksikään laatuavoitteista ei täytynyt parhaalla mahdollisella tavalla. Asu ei siis onnistunut niin hyvin, kun se olisi voinut, mutta se on kuitenkin tietyin osin onnistunut. Suurinpana rajoittavana tekijänä asun onnistumisessa oli asun valmistukseen varattu aika, joka oli liian lyhyt asun vaativuuteen nähden.

Objektiiivisessa ja subjektiivisessä arvioinnissa oli joitakin eriäväsyyksiä, mutta myös yhteneväsyyttä. Yhteisesti asussa oltiin tyytyväisiä materiaalivalintoihin, jotka vastasivat hyvin lähdemateriaalia. Niin kangasvalinnat kuin maalausten ja kirjontojen värit olivat onnistuneita. Kekseliäisyyttä arvostettiin erityisesti hiuskoristeessa. Myös peruukin muokkaukseen oltiin pääosin tyytyväisiä. Toisaalta taas istuvuudessa oli molemmissa arvioinneissa ongelmia. Sekä mekko että takki eivät istuneet parhaalla mahdollisella tavalla käyttäjän päälle. Lisäksi mekon koristemaalaukset olivat tehty huolimattomasti eivätkä ne täysin vastanneet lähdemateriaalia.

Hinnassa tavoitehintaa ylittyi hieman. Suurimpana vaikuttajana tähän oli se, että asuinpaikkakunnallani materiaalien saatavuus oli paikoittain heikkoa. Jos en halunnut lähteä toiselle paikkakunnalle etsimään tarvittavia materiaaleja, jouduin ostamaan kalliimpia vaihtoehtoja lähempää.

Laatuavoitteita suunnitellessa haasteena oli se, että cosplay-asulle on haastavaa määritellä taustateoriaa, josta johtaa ne laatuavoitteet, joita arvostella. Cosplay-asulla ei ole tiettyjä kriteeteitä tai asioita, jotka ovat samoja jokaisessa asussa, joten asua ei voi arvioida tällaisin perustein. Myös riippuen siitä, kuka asun tekee, nämä laatuavoitteet voivat vaihdella, sillä jokainen painottaa ja tarkastelee omaa asuaan eri kriteerein. On siis mahdollista, että laaditut laatuavoitteet eivät kuvaile ja arvioi kaikkia niitä asioita, joita cosplay-asun arvioinnissa tulisi tarkastella. Koska cosplay-asua on hankala arvioida mittaamalla sen ominaisuuksia, oli lähes koko arvioinnissa tyydyttävä kirjalliseen arvioon ja sen analyysiin. Tällaisessa arviossa on aina mahdollisuus arvion vääristymiseen, jos arviointia tulkitsee väärin tai sitä analysoidessa ei kykene puolueettomuuteen.

5.2.2 Parannus- ja jatkotutkimusehdotukset

Jotta tuote saisi paremman arvosanan, tulisi siihen tehdä parannuksia niihin osa-alueisiin, joissa se sai heikon arvosanan. Tämä kuitenkin vaatisi suuressa määrin vaatteiden purkamista lähes kokonaan, tai vähintään vuoren irrottamista. Koska vaatteissa on istuvuudessa ongelmia jo todennäköisesti siinä, millä kaavalla ne tehtiin, ei tällaisilla korjauksilla vaatteesta saataisi edelleenkaan täydellisesti istuvaa. Korjauksen kuitenkin voisivat saada asusta hieman käytettävämmän.

Asusta tulisi tärkeänä alueena korjata sen istuvuus. Mekko istuu huonosti miehustasta, joten sitä tulisi todennäköisesti kaventaa. Jos haluaa ettei kavennukset näy mekon sisäpuolella, pitäisi yläosasta irrottaa vuorikangas ja tehdä kavennukset kumpaankin osaan erikseen. Mekon vyötärösaumaa tulisi myös nostaa hieman, joka vaatii sen, että helman irrottaa kokonaan yläosasta. Nämä muutokset kannattaisi siis tehdä samanaikaisesti, jolloin kaikki korjaukset voisi tehdä kerralla.

Takin istuvuutta on hieman hankala korjata, sillä siinä ei ole suoraan sivusaumoja, joista takkia voisi kaventaa. Takkia todennäköisesti tulisi korjata molemmista sivukappaleen saumoista tasaisesti, ottaen leveyttä pois etukappaleista ja takakappaleesta. Rintalaskoksen paikkaa ei voi enää muuttaa, joten sille ei voi enää tässä tapauksessa tehdä mitään.

Mekon maalattuja koristeita ei todennäköisesti enää pysty korjaamaan ilman, että niiden päälle maalaa omia mielivaltaisia kuvioita tai tekee helman kokonaan uudestaan. Kuvioiden päälle maalaaminen voi olla toimiva vaihtoehto, jos ei välitä siitä, etteivät kuviot sen jälkeen vastaa enää lähdemateriaalia. Helman tekeminen kokonaan uudelleen vaatisi uuden kankaan ostamista, joka on taas uusi rahallinen investointi. Helmakangas ei ollut halpaa ja sitä meni metrimäärissä paljon. On myös hyvin mahdollista, että samaa kangasta ei enää löydy.

Viimeisenä korjaisin peruukin. Peruukki tulisi ensimmäisenä pestä kokonaan muotoilutuotteista, jotta sitä pääsisi aloittamaan ikään kuin nollasta. Peruukin otsatukasta tekisin pöyheämmän käyttäen tekniikkaa, jossa hiusta tupeerataan ja sen jälkeen siloitetaan paikoilleen käyttäen vesihöyryä. Kokeilisin myös krepata kuitua käyttäen kreppirautaa, sillä se tekee kuidusta vähemmän liukkaan, tuuheamman näköisen ja helpommin käsiteltävän. Hiustyylillä varten tekisin parempaa tiedonhankintaa, miten saisin tehtyä kampauksesta oikean näköisen.

Jatkotutkimusehdotuksena voisin nähdä asun korjaamisen joko kokonaan tai osittain. Puvun valmistuksen aikana saatua tietoa sen rakenteista ja eri käsityötekniikoiden hallitsemisen taitoa voitaisiin hyödyntää asun osien korjaamiseen ja toteuttamiseen toimivammalla tavalla. Korjaamisen jälkeen puvun arviointi voitaisiin suorittaa uudelleen ja tutkia, vaikuttavatko korjaukset puvun arviointiin tietyillä osa-alueilla tai kokonaisuudessaan.

Lähteet

- Ali, N., Rehan, A. M., Ahmed, Z., Memon, H. & Hussain, A. 2016. Effect of different types of seam, stitch class and stitch density on seam performance. *Journal of applied and emerging sciences*. 5 (1) 32–43
- Anttila, P. 1993. *Käsityön ja muotoilun teoreettiset perusteet*. Porvoo; WSOY.
- Crawford, G. & Hancock, D. 2019. *Cosplay and the Art of Play: Exploring Sub-Culture Through Art*. Cham: Springer International Publishing.
- Dyer, C. 2021. *Teaching cosplay: A theoretical curriculum using critical pedagogy and visual culture art education*. Väitöskirja. University of Illinois.
- Finncon 2003. <http://2003.finncon.org/suomi/index.shtml>. (Luettu 16.3.2023)
- Gittinger, J. 2018. Hijabi cosplay: performance of culture, religion, and fandom. *Journal of religion and popular culture* 30 (2), 87–105
- Guo, Y. 2022. The Esthetics of Cosplay. *Fashion theory*. 26 (6), 839–585
- Hernández, N. 2018. *Does it really fit?: improve, find and evaluate garment fit*. Väitöskirja. Högskolan i Borås.
- Hirsjärvi, S., Remes, P. & Sajavaara, P. 2009. *Tutki ja kirjoita*. Helsinki: Tammi.
- Holmes, K., Greenhill, A., & McLean, R. 2014. Creating Communities: The Use of Technology in Craft and DIY Communities of Practice. *Journal of Systems and Information technology*. 16 (4), 277–295.
- Horan, S. A. 2014. *For the love of character: animism and materiality in cosplay dress*. Väitöskirja. Washington State University.
- Jablon-Roberts, S, and Eulanda, S. 2016 A Theoretical Framework for the Creative Process of Theatrical Costume Design for Historically Set Productions. *Clothing and textiles research journal* 37 (1) 35–50.
- Jokinen, T. 2001. *Tuotekehitys*. Helsinki: Otatieto.
- Julius, J., Buck, C., Lee, J. & Del Vecho, P. 2019. *The Art of Frozen 2*. San Francisco. Chronicle Books.
- Kaasinen, J. 2014. *Perinnerakentaminen käsitteenä ja osana teknologiakasvatusta: opettajaopiskelijoiden käsitykset, käsitysten jäsenyntyneisyys ja muutos perinnerakentamisen opintojakson aikana*. Väitöskirja. Itä-Suomen yliopisto.
- Kallio, M. 2014. *Riskivastuullisuus turvallisuuskasvatuksen kulttuurissa. Oppilaiden vastuullisuus, turvallisuustaju ja tuottamistoiminnan riskiraja peruskoulun käsityön opetuksessa*. Väitöskirja. Turun yliopisto.

- Kanerva, E. & Hyrsky, J. 2018. Kevyen ja siirrettävän kenttäsahan tuottaminen ja testaus. Pro gradu. Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe201803135958>
- Kupiainen, E. 2021 Cosplay käsityönopetuksessa: e-opetusmateriaalin käytettävyytutkimus. Pro Gradu. Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2021052832086>
- Metsärinne, M. & Kallio, M. 2011. Johdatus tutkivaan tuottamiseen. Techne Series. Research in Sloyd Education and Craft Science. B: 16/2011. NordFo
- Metsärinne, M. & Peltonen, J. 2007 Katosiko tekninen työ Turun yliopistosta? & Käsityön oppimisen innovointi. Techne Series. Reseach in Sloyd Education and Craft Science. A: 11/2007. NordFo
- Miettinen, T., Pulkkinen, S. & Taipale, J. 2010. Fenomenologian ydinkysymyksiä. Helsinki: Gaudeamus Helsinki University Press.
- Mäensivu, H. 2017. Samurai-puku cosplay-asun suunnittelun ja valmistuksen lähtökohtana. Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö. Hämeen ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201705025946>
- Nesic, N. 2013. No, Really: What is Cosplay? Väitöskirja. Mount Holyoke College Nordic Cosplay Championship. <https://www.nordiccospay.com/compete> (Luettu 14.3.2023)
- Oksanen-Lyytikäinen, J. 2015. Puku taiteena ja työvälteenä. Näyttämöpuvun merkitys kolmessa oopperaproduktiossa. Väitöskirja. Helsingin yliopisto. <http://urn.fi/URN:ISBN:978-951-51-0817-3>
- Plunkett, L. 2015. Cosplay is over 100 years old. Kotaku. <https://kotaku.com/cosplay-is-over-100-years-old-1777013405> (Luettu 14.3.2023)
- Pulkkinen, V. & Bister, H. 2022. Money for nothing, laatutavoitteiston mukaisen sähkökitaran valmistus koivusta ja männystä. Pro Gradu. Turun yliopisto. <https://urn.fi/URN:NBN:fi-fe2022042630608>
- Pushkareva, T.V. & Agaltsova, D.V. 2021. Cosplay Phenomenon: Archaic Forms and Updated Meanings. Rupkatha Journal on Interdisciplinary Studies in Humanities 13 (3) 1-13 <https://doi.org/10.21659/rupkatha.v13n3.26>
- Rahman, O., Wing-sun, L. & Cheung, B. 2012. “Cosplay”: Imaginative self and performing identity. Fashion theory 16 (3), 317–341
- Pratt, A. & Nunes, J. 2012. Interactive Design an Introduction to the Theory and Application of User-Centered Design. Beverly, Mass: Rockport Publishers.
- Runnebaum, A. (2019). The Origins of cosplay. Japan Daily. 5.8.2019. Culture.
- Rönkkö, H. 2016. Julkisena ja yksityisenä: cosplay-harrastus Suomessa. Pro gradu. Jyväskylän yliopisto. <https://jyx.jyu.fi/handle/123456789/49841>

- Sankala, V. 2012. Kestävää käsityötä: Työpaja Kierrätystehtaalle. Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö. Hämeen ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-2012110915045>
- Siikaluoma, M. 2015. Cosplayn MM-kisoihin treenataan kuin isoon urheilutapahtumaan. 26.7.2015. YLE. Vaatteet.
- Skinnari, N. 2016. Cosplay-asu: Haarniskan suunnittelu ja toteutus Worblasta. Ammattikorkeakoulun opinnäytetyö. Kymenlaakson ammattikorkeakoulu. <https://urn.fi/URN:NBN:fi:amk-201605056281>
- Smith, D. W. 2018. Stanford Encyclopedia of Philosophy. <https://plato.stanford.edu/archives/sum2018/entries/phenomenology/>
- Strand-Evans, K. 2014 *Costume Construction: Second Edition*. Waveland Press.
- Suuri Käsityö. 5/2017. Jakku.
- Taylor, J. R. 2009. *Convention cosplay: Subversive potential in anime fandom*. Väitöskirja. University of British Columbia.
- Tuomi, J. & Sarajärvi, A. 2009. *Laadullinen tutkimus ja sisällönanalyysi*. Helsinki: Tammi
- Tracon 2019. <https://2019.tracon.fi/> (Luettu 16.3.2023)
- Tracon 2023. Pukukilpailut. <https://2023.tracon.fi/ohjelma/cosplay/pukukilpailut>. (Luettu 26.5.2023)
- Töyrylä, I. 2016. Cosplay-harrastajien tapahtuma myytiin loppuun 6 minuutissa – ”En ihmettele”. 28.8.2016. Länsiväylä. Paikalliset.
- Väänänen, N. & Pöllänen, S. 2021. Kestävä kädenjälki käsityössä. *Ainedidaktiikka* 5 (2) 88–102
- World Cosplay Summit 2023. What’s WCS? <https://worldcosplaysummit.jp/2023/en/whatswcs/aboutus> (Luettu 16.3.2023)

Liitteet

Liite 1. Tietojenluovutuslomake

Suostumus tietojen luovuttamisesta tutkimuskäyttöön

Cosplay-asun tuottamisprosessin kuvaus tutkivan tuottamisen menetelmää käyttäen
Turun yliopisto, opettajankoulutuslaitos, Rauman kampus, käsityön aineenopettajakoulutus
Opintojakso KÄSK9333 Pro gradu -tutkielma

Minua on pyydetty luovuttamaan tietoja yllä mainittuun tieteelliseen tutkimukseen, jonka tarkoituksena on kuvata cosplay-asun tekoprosessia tutkivan tuottamisen menetelmää käyttäen. Tutkimuksen aikana cosplay-asulle luodaan laatutavoiteteoreema, joka testataan valmistamalla tuote. Tutkimuksen aineistona ja yhtenä arvioinnin lähteenä käytetään prosessin ulkopuolisen henkilön antamaa palautetta cosplay-asusta. Tutkimuksen toteuttaja on käsityökasvatuksen maisteriopiskelija ja tutkimus on pro gradu -tutkimus.

Olen saanut, lukenut ja ymmärtänyt tutkimuksesta kertovat ja edellä kuvatut tiedot ja annan suostumukseni sen mukaiseen tietojen luovuttamiseen. Olen saanut riittävästi tietoa tutkimuksesta ja sen yhteydessä suoritettavasta tietojen keräämisestä, käsittelystä ja luovuttamisesta. Tiedotteen sisältö on kerrottu minulle myös suullisesti ja olen saanut riittävän vastauksen kaikkiin tutkimusta koskeviin kysymyksiini. Tiedot antoi Lauha Kilpeläinen Tampereella 10/09/2023

Minulla on ollut riittävästi aikaa harkita tutkimukseen osallistumista. Olen saanut riittävät tiedot tutkimuksen tarkoituksesta ja sen toteutuksesta. Minua ei ole painostettu eikä houkuteltu osallistumaan tutkimukseen.

Tiedän, että luovuttamiani tietoja käsitellään luottamuksellisesti eikä niitä luovuteta sivullisille. Annetut tiedot anonymisoidaan eikä niitä voida yhdistää yksittäisiin henkilöihin. Tiedot hävitetään asianmukaisesti tutkimuksen päätyttyä.

Ymmärrän, että tietojen luovuttaminen on vapaaehtoista. Olen selvillä siitä, että minulla on oikeus kieltäytyä tietojen luovuttamisesta. Voin myöhemmin halutessani peruuttaa suostumukseni milloin tahansa syytä ilmoittamatta. Mahdolliset kysymykset voi esittää tutkimuksesta vastaavalle: Lauha Kilpeläinen lauha.kilpelainen@gmail.com puh. 044 0509 899

Tutkimuksen ohjaaja yliopistotutkija Jaana Lepistö jaana.lepisto@utu.fi

Allekirjoituksellani vahvistan tietojen luovuttamisen tutkimuskäyttöön.

Allekirjoitus

Päiväys

Nimenselvennys

Suostumus vastaanotettu

Tutkijan allekirjoitus

Päiväys

Nimenselvennys